

# Nicolò Ceccarelli

## Design e didattica a distanza

Le 'lezioni' del lockdown



OPEN  ACCESS

Serie di architettura e design

**FRANCOANGELI**





Il presente volume è pubblicato in open access, ossia il file dell'intero lavoro è liberamente scaricabile dalla piattaforma **FrancoAngeli Open Access** (<http://bit.ly/francoangeli-oa>).

**FrancoAngeli Open Access** è la piattaforma per pubblicare articoli e monografie, rispettando gli standard etici e qualitativi e la messa a disposizione dei contenuti ad accesso aperto. Oltre a garantire il deposito nei maggiori archivi e repository internazionali OA, la sua integrazione con tutto il ricco catalogo di riviste e collane FrancoAngeli massimizza la visibilità, favorisce facilità di ricerca per l'utente e possibilità di impatto per l'autore.

Per saperne di più:

[http://www.francoangeli.it/come\\_publicare/publicare\\_19.asp](http://www.francoangeli.it/come_publicare/publicare_19.asp)

# Nicolò Ceccarelli

## Design e didattica a distanza

### Le 'lezioni' del lockdown

Contributi di Francesca Arras,  
Stuart Medley e Alessandro Floris

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: [www.francoangeli.it](http://www.francoangeli.it) e iscriversi nella home page al servizio "Informatemi" per ricevere via e-mail le segnalazioni delle novità.

OPEN  ACCESS  
Serie di architettura e design  
**FRANCOANGELI**

Contributi di:

**Alessandro Floris**, architetto, è nato ad Alghero ma vive e lavora a Milano, dove ha studiato e ha uno studio di progettazione.

Molto milanese, e anche molto Algherese (con i figli parla in Catalano, per tenere viva la lingua e soprattutto se stesso), è il collega con cui ho condiviso il laboratorio di Design di Interni, che ho voluto denominare di Design del Paesaggio Domestico. Dopo una collaborazione per una mostra alla Triennale, di cui lui curava l'allestimento e noi una installazione multischermo, occasione per moderate litigiosità, ne ho scoperto il lavoro di progettista di allestimenti (in particolare per il bel museo Nivola di Orani). Siamo diventati subito amici. Durante il lockdown quasi fratelli.

**Francesca Arras**, è un eloquente risultato della scuola di progettazione di Alghero, dove si è prima laureata in Architettura per poi conseguire il Dottorato. Sassarese, esperta di spazi innovativi per l'apprendimento, si occupa di ricerca-azione sul diritto alla città e per la qualità della vita urbana di tutti. È stata tutor nel corso di metodi del progetto, forse il più intenso dei tre di cui racconto in questo volume. Difficilmente potrebbe venirmi in mente una più azzeccata compagna per il meraviglioso viaggio che abbiamo fatto, assieme ai nostri studenti.

**Stuart Medley**, è un visual designer ed è Professore Associato di illustrazione alla School of Arts and Humanities della ECU di Perth, in Australia. Ci siamo incontrati un anno fa a un convegno in Portogallo e dato che qualche settimana dopo è passato per Alghero per un'altra ragione è stato ospite a cena da noi varie volte. Stuart è stato reviewer remoto di una intensissima sessione sulle *graphic novel* elaborate dai nostri studenti del corso Magistrale.

Il presente volume è stato realizzato grazie a un contributo dal fondo di Ateneo per la ricerca 2019 dell'Università di Sassari.

In copertina una rielaborazione del voxel-modello funzionale di un phon.  
Studente: Andrea Sodini, secondo anno.

Isbn 9788835112518

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Pubblicato con licenza *Creative Commons Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate 4.0 Internazionale* (CC-BY-NC-ND 4.0)

*L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito*

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.it>

## Indice

<b>Introduzione</b>	pag. 7
<b>Le 'lezioni'</b>	» 9
<b>Casi studio</b>	
<b>1. Laboratorio di design di interni</b>	» 14
<b>2. Corso di Metodi del design</b>	» 40
<b>3. Laboratorio di comunicazione visiva</b>	» 64
<b>Contributi</b>	
<b>Dalla didattica a distanza alla didattica della presenza, di Francesca Arras</b>	» 75
<b>Voltando la pagina della storia, di Stuart Medley</b>	» 79
<b>Insegnare distanti, di Alessandro Floris</b>	» 86
<b>Qualche (provvisoria) nota conclusiva</b>	» 95

## *Introduzione*

Il volume nasce dall'inattesa constatazione degli ottimi risultati della didattica remota del lockdown di marzo-aprile 2020 (mentre tutti i segnali autorizzano ad aspettarsene altri).

La dimensione di incidente, inaspettato, di questa esperienza ci ha improvvisamente fatto cambiare punto di vista su molte cose che davamo per scontate.

Tra queste la didattica a distanza (DAD) che pure, dopo essersi concretizzata abbastanza velocemente con l'affermazione di internet, ed essere stata a lungo considerata in modo genericamente favorevole, rimaneva fino a pochi mesi fa per la maggior parte di noi, me compreso, relegata in un territorio del possibile, distante, astratto: sempre comunque in secondo piano rispetto alla didattica *vera*, in presenza.

E invece, nel quadro della nuova esperienza del mondo che abbiamo, per diverse settimane, sperimentato su scala globale, e che stiamo in effetti ancora pienamente vivendo, ecco la DAD manifestarsi di colpo in una luce nuova e concretissima. Nell'ambito dell'apprendimento è ragionevole pensare che, come già per molti altri aspetti delle nostre esistenze, il modo di fare didattica di ognuno di noi non potrà, dopo questa prova, tornare ad essere lo stesso di *prima*.

E lo dico perché forse, come per tanti altri, da questa esperienza – come dovrebbe avvenire nella *migliore didattica* – ho personalmente ricavato importanti lezioni (e, per inciso, *anche* dai miei studenti, come il sottotitolo del volume suggerisce allusivamente). E allora ho pensato potesse valer la pena fermarsi, finché son fresche, a riflettere su alcune delle cose venute fuori in questi mesi. Soprattutto, ed è questa la ragione per cui ho deciso di raccogliere, pur provvisoriamente, una serie di idee, anche coinvolgendo alcuni testimoni di questa esperienza, i risultati di questo nuovo modo di *stare* in aula sono stati per me in alcuni casi sorprendenti. Per tutti e tre i corsi che ho

tenuto nello scorso semestre, l'esperienza della didattica a distanza è stata sì in qualche maniera riduttiva, problematica e sicuramente molto faticosa... Per adattarsi al nuovo stato di cose è servito rimodulare gli obiettivi, riadattare i linguaggi. Si è reso necessario ripensare alcune *esperienze* attorno cui le nostre strategie didattiche si fondavano, elaborando nuove metafore, analogie ed esemplificazioni. Quanto ne è scaturito si è però rivelato stimolante, estremamente istruttivo, nel complesso quasi rigenerante.

I suoi risultati didattici sono stati in alcuni casi spiazzanti, tanto che sembra impossibile non immaginare come incorporare alcune delle lezioni apprese nella didattica *vera*, di sempre. E che forse, nel giro dei pochi mesi in cui così tanto è cambiato così in fretta, è la stessa *distinzione* tra questi modi di insegnare, apprendere, condividere esperienze, ad aver perso un significato concreto.

A partire da queste considerazioni eccoci allora a un racconto diretto che si articola attorno a tre piccoli esperimenti, in cui forzatamente l'insegnamento attorno al progetto si è dovuto trasferire nella dimensione remota.

Un'occasione anche per provare a mettere a fuoco due temi chiave della didattica del design.

Il primo è una riflessione su quali *abilità* sia più importante trasmettere ai nostri studenti, gli aspetti più urgenti e utili che possiamo passare loro per aiutarli a costruirsi il loro modo di porsi.

Il secondo riguarda il complesso tema dell'*insegnabilità* del design. Come ha senso insegnare il design? Come insieme di metodologie (i *Design Methods*), come attitudine, come insieme composito capace, aldilà della dimensione del problem solving, di porsi come agente anticipatore, elemento di innovazione, attivatore culturale.

## Le 'lezioni'

Intervenuto a metà della prima settimana del secondo semestre dell'anno accademico 2019-2020, e poi rapidamente confluito nell'integrale *lockdown*, il blocco dell'attività didattica mi ha concesso di incontrare brevemente in aula solo due dei miei tre corsi del semestre. Le operazioni si sono quindi dovute trasferire a distanza, esami compresi, cosa che ha implicato una riorganizzazione integrale.

Aldilà di un certo sgomento, la mia prima reazione è stata di vivo rammarico, perché con notevole impegno mi sembrava di essere appena riuscito a mettere assieme un programma bello, articolato, molto promettente. Programma che su due corsi su tre si appoggiava in maniera importante sul contributo di due colleghi stranieri, che avrebbero dovuto raggiungermi ad Alghero per una serie di workshop *hands-on* con gli studenti del corso di Metodi del Design, al secondo anno Triennale e del Laboratorio di Design di interni al primo anno Magistrale.

In entrambi i casi, con le opportune variazioni, la *ricetta* didattica che avevo previsto è riassumibile nell'idea di abbinare due momenti. Il primo è un ciclo di esperienze progettuali dirette, anche su tematiche diverse, a forte grado di coinvolgimento personale. Il modello è quello, assai noto, che Giovanni Anceschi descrive in un saggio sul *basic design* pubblicato ne «il Verri» nel 2010\* riferendosi al tipo di un principio di costruzione induttivo della conoscenza (Anceschi p. 221) che, secondo il modello del *basic-design*, si serve in modo *esemplare* di esercitazioni, esercitazioni in cui *effettive* condizioni di progetto sono esemplificate. Secondo un approccio che proprio nella messa punto di queste simulazioni intermedie, di concerto al 'training del saper

\* Anceschi, G., *Basic design, fundamenta del design*, riproposto più recentemente in *Storia Hic Et Nunc. La formazione dello storico del design in Italia e all'estero*, a cura di Perucci, P. e Russo, D., Allemandi, Torino 2015.

fare', distillano il corpus delle conoscenze (Anceschi p. 220) attorno alla costruzione di un'attitudine al design. Si trattava in pratica di un *crash course* con docenti stranieri, in lingue diverse dall'italiano, articolato in una serie di brevi e intensive esperienze circoscritte, dirette, istintive... anche in certa maniera destabilizzanti, organizzato per episodi memorabili, persino conflittuali. Attorno a questo si sarebbe incorniciato un ulteriore modulo a componente critica, di sintesi, di cui mi sarei fatto carico io, pensato come uno sviluppo riflessivo per incasellare gli step conoscitivi, di costruzione scalare di consapevolezza progettuale (e perché no?) di autostima progettuale negli studenti.

Un lungimirante e abbastanza generoso programma *Visiting* finanziato dalla Regione Autonoma della Sardegna ci consente ogni anno di invitare docenti e ricercatori stranieri a lavorare assieme a noi.

Oltre ad essere un elemento caratteristico della nostra scuola – programmatico, ma anche assolutamente vitale perché in un'isola in mezzo al Mediterraneo è importante garantire mobilità e ricambio delle idee, e il modo più pratico è attuare contributi esterni – nello specifico aiuta fortemente a mitigare la nostra attuale carenza di docenti strutturati in questo settore. Serie di contributi 'esterni' di questo tipo, ben si accordano, se ben diretti sul fronte della nostra interpretazione del modello basic che descrivevo sopra.

Con la fine di febbraio, man mano che si chiariva che i due *visiting* originariamente previsti (Curro Claret, product designer da Barcellona, e Pete Thomas, designer attivo tra Liverpool e Dundee) non sarebbero potuti venire, mi sono ritrovato, per i due corsi in cui avevo (con incastrati abbastanza pirotecnici) immaginato i loro interventi, investito della didattica praticamente del tutto da solo.

Con il precipitare della situazione, alla fine di febbraio 2020, ho dovuto convogliare i miei sforzi su due principali fronti. In prima battuta, tener dietro agli eventi, riuscendo a portare – nel quadro di totale incertezza del momento – settimana dopo settimana, qualcosa di sensato 'in aula', ma anche trovare soluzioni per salvaguardare le linee generali e gli obiettivi formativi che mi ero proposto di raggiungere. Allo stesso tempo, architettare modalità con cui aggirare le avversità, traendo magari persino beneficio dai vantaggi della nuova e peculiare modalità di relazione con gli studenti che si andava profilando.

Nella sostituzione dell'esperienza d'aula con quella di uno schermo multi-finestra il contatto diretto con la classe sarebbe cambiato radicalmente. Quel gioco di stimolazioni, provocazioni, a volte, su cui si articola una parte della didattica del progetto, e cui faccio davvero fatica a pensare di poter rinunciare, su cui in buona parte pensavo di far sponda con i colleghi *visiting*, nel

mio personale adattamento del modello del *basic*, andava del tutto ripensato. Oltre a colmare d'urgenza, poco più di due settimane prima dell'inizio delle lezioni, il vuoto ormai definitivamente sfumato del loro contributo didattico in termini di contenuti, di approccio, di bio-diversità didattica, la questione pressante era come compensare la perdita della dimensione in presenza.

Il passaggio al nuovo canale di comunicazione imponeva di mettere quasi tutto in discussione. Soprattutto, nel lavoro progettuale di laboratorio, la perdita del contatto diretto sarebbe intervenuto per interrompere variamente il flusso delle interazioni su cui si basa buona parte della didattica di progetto: l'immediatezza comunicativa legata alla gestualità, all'interpretazione in tempo reale delle espressioni dei nostri interlocutori a fronte di un commento, la dimensione critica del lavoro di gruppo, la *provvidenziale* indefinitezza di uno schizzo su un angolo del foglio.

Un insieme di elementi che era sembrato sempre assolutamente insostituibile, ma che ora era necessario compensare.

## Due note di contesto

È utile sottolineare che i moduli didattici di cui parlerò non si collocano in un corso di laurea di design, ma nel curriculum design di un programma in Architettura.

Il Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica (DADU) dell'Università di Sassari ha per un breve periodo della sua vita avuto nella sua offerta formativa un corso di Laurea Triennale in Design – la ragione per cui in effetti, all'inizio del 2007 mi sono trasferito qui dal Politecnico di Milano – le limitazioni sull'offerta formativa erogabile in relazione al personale in ruolo poste dalla legge Gelmini, e la mancanza dei requisiti ci hanno però costretto a chiudere l'esperienza dopo solo tre anni dal suo avvio.

La formula adottata transitoriamente per supplire alla malaugurata chiusura – il corso procedeva piuttosto bene, con molte domande di iscrizione, con studenti molti bravi, che una volta laureatisi si sono fatti strada – è un 'Curriculum', una sorta di indirizzo, in design, all'interno del corso Triennale in Scienze dell'Architettura: il massimo che si poteva realizzare nelle strette normative esistenti.

Nella nostra Triennale quindi ci si laurea in Architettura, ma l'opzione per il curriculum design da accesso a un programma che prevede attività di 'indirizzo' parallele, in qualche misura alternative, al convenzionale percorso. Tra cui la possibilità, ovviamente, di svolgere un tirocinio, e la tesi, almeno finché era ancora prevista, su quel tema.

Da due anni – questo è un aspetto particolarmente interessante – abbiamo però esteso questo meccanismo anche alla nostra Laurea Magistrale, sempre in Architettura, che con questo sistema di curriculum ‘passante’ va potenzialmente ad abbracciare l’intera la durata dei due cicli 3+2, configurandosi nei fatti come un indirizzo quinquennale. È una soluzione parziale, transitoria, nel cui percorso formativo gli elementi specifici sul design possono per alcuni versi essere ritenuti insufficienti, ma che per altri produce una formazione ampia, assai composita, articolata (poco specialistica nel senso più riduttivo del termine)... con alcuni risultati, lo vedremo più avanti, davvero degni di nota.

E, viceversa, non abbiamo in questi anni mai del tutto perso la speranza di far ripartire questo progetto didattico, soprattutto perché la Sardegna avrebbe particolare bisogno di alcune abilità caratteristiche della cultura del design: per comunicare il valore del suo territorio, per il rilancio di un nuovo artigianato e la riscoperta di quello tradizionale, per valorizzare la sua straordinaria produzione agro-alimentare, la sua composita cultura, il patrimonio materiale e immateriale, per alimentare servizi per un turismo smart, destagionalizzato... la lista potrebbe andare avanti a lungo.

Infine, è utile segnalare che da quasi vent’anni, prima nella sede satellite che allora la Facoltà del Design del Politecnico di Milano aveva a Como, e poi a partire dalla fine del 2006 qui ad Alghero, mi sono abituato a lavorare con classi di 20-25 studenti, o anche meno, molto poco numerose rispetto ad altri Atenei.

Lo considero una fortuna e un grande privilegio (anche di una scelta, per la verità che poi comprensibilmente ha anche un suo prezzo accademico) e va tenuto conto, perché ha certo influito positivamente sul senso di comunità raggiunto nella DAD e sul raggiungimento degli obiettivi.

*Casi studio*

## 1. Laboratorio di design di interni

Il laboratorio si compone di due moduli, il cui *kernel* progettuale è costituito dal modulo (8 CFU) di Design del paesaggio domestico, *idealmente* assegnato a un progettista esterno (dico idealmente perché nella precedente edizione, pur potendomi giovare del preziosissimo supporto di Curro Claret, designer catalano e nostro *visiting professor*, del corso sono stato comunque investito integralmente) del modulo Culture del progetto (4 CFU), che gli è complementare e di cui sono titolare. I due moduli sono strettamente integrati, e in entrambi si portano avanti, oltre che un progetto d'anno, varie attività propedeutiche al progetto e un programma di comunicazioni ex-cathedra. Tuttavia, mentre il compito primario del primo è guidare le attività di progettazione, il secondo è pensato per offrire agli studenti, alcuni dei quali (la maggior parte l'anno scorso) provenendo dal curriculum Architettura della nostra Triennale, o da altre Triennali di altre città, sono praticamente a digiuno, sull'approccio e all'attitudine progettuale in uso nella didattica del design.

La denominazione di Design del paesaggio domestico, rimanda intenzionalmente alla felice stagione del design radicale – che nel 1972 culminò proprio con la mostra *Italy: the new Domestic Landscape* a cura di Emilio Ambasz al MOMA di New York – mettendo soprattutto l'accento sulla sua carica sperimentale, sull'approccio propriamente radicale portato da una generazione di architetti che abbracciarono il design come laboratorio in cui sperimentare nuove idee, avvicinandosi al progetto in maniera assolutamente non convenzionale, introducendo tralaltro l'idea del progetto come strumento narrativo alto, con elementi avanzatissimi di racconto visuale – per esempio nei fotomontaggi del *movimento continuo* di Superstudio – e non solo. E ciò divertendosi, si assumerebbe... provocando, e innovando in maniera profonda anche il mestiere, e certo

contribuendo a ridefinire – con un fortissimo, quanto forse imprevedibile, impatto su scala internazionale – l'idea stessa di industrial design, la figura del designer e soprattutto, il suo ruolo di interprete della società e attore di cambiamento culturale.

Il corso si confronta con temi di indubbio spessore, producendo a volte piccoli scontri – a mio modo di vedere solo positivi – nel confronto dialettico tra due modalità diverse di affrontare la progettazione. Da una parte è indubbio che il progetto di interni sia uno dei campi in cui le intersezioni tra architettura e design sono più sensibili – e in questo senso, non incidentalmente, dovendo dar forma al programma di un curriculum in design dentro un cdl in architettura ho sistematicamente ricercato queste opportunità di incrocio (al terzo anno della Triennale con il corso di Exhibit Design, ma non solo). È però altrettanto vero che, sia in termini disciplinari che nell'approccio didattico, le modalità di approccio e *conduzione* del progetto nei due ambiti non sono sovrapponibili.

Il design si pone, e cerca di *risolvere* i problemi progettuali con un approccio molto diverso da quello dell'architettura, un aspetto nel nostro caso enfatizzato, se possibile, dalle particolari condizioni della dimensione remota in termini di stabilire una connessione con il caso di studio. Nei due approcci si registra una diversa attenzione – anche oltre gli aspetti più puramente formali – verso i modi in cui il progetto viene restituito, internamente durante la progettazione e dopo, quando è necessario comunicarlo al di fuori, sia per chiarirne le *ragioni* che in termini del suo racconto.

Il nodo della questione è formale solo superficialmente, e quindi la questione è altro che un ozioso battibecco interno su modi e sulle tecniche di rappresentazione: a mano, digitale, virtuale, fisico, realistico, interpretativo... che, sotto sotto, tornano sempre a galla i nodi strutturali del senso di progettare.

Mentre non è questo il luogo, ne è mia intenzione, polemizzare per stabilire se uno dei due approcci sia preferibile, considero che almeno nell'ambito della nostra scuola questa contraddizione rappresenti un elemento di forza, un arricchimento. Per noi docenti che confrontandoci, magari anche litigando, potremmo imparare l'un l'altro, ma soprattutto per gli studenti, che sono posti di fronte a modalità diverse di avvicinarsi al progetto, a un generoso ricambio di ossigeno, a una maggiore biodiversità progettuale.

Perché, pur con i necessari distinguo, alla fine che importa stabilire se un buon progetto di interni sia più architettonico o più di design. Ha una qualche utilità per esempio discutere se Franco Albini vada considerato

più architetto o più designer? E che dire di Carlo Scarpa (che in effetti, per complicare le cose, formalmente architetto nemmeno era...). A parte pochissimi casi, tutti i principali attori della lunga e fortunata stagione del design italiano erano di formazione architetti (io stesso, con le doverose proporzioni, di laurea rimango architetto).

Il che, per dire che, in fondo in fondo, anche se sempre più spesso capita di doverci fare i conti, si tratta di una distinzione che dovrebbe, in un mondo ideale, essere senza senso.

Per quanto ci riguarda, il succo della questione sta tra le righe, del *syllabus*, del laboratorio... "Orchestrare microcosmi a 'scala domestica', nel progetto di interni per negozi, spazi culturali e per l'apprendimento, spazi per la cura e l'assistenza, nella casa, è una disciplina complessa, in cui sensibilità e saperi diversi devono poter trovare la giusta sintesi".

Orchestrare, liberarsi dei vincoli formali ricercando anche molto liberamente i modi tramite cui ricreare questa dimensione interna di microcosmo, lavorando in un territorio in cui *saperi diversi*, e quindi spazio, colore, acustica, materialità, illuminazione... ma anche interventi e rivestimenti sulle superfici che implicino il contributo di grafica illustrazione, tipografia, 'decorazione' abbiano pari statuto fino a che dimostrino di contribuire significativamente al risultato finale. Dal che deriva, evidentemente, un accento sulla dimensione scenografica, transitoria e se vogliamo persino programmaticamente effimera del design di interni.

Quella libertà, propria dell'approccio del design radicale, di andare contro le regole che sembrano sbagliate, di non sentire di dover in nessuna maniera *giustificare* le proprie scelte – spesso in maniera totalmente fittizia, e questo è un problema emergente sul piano disciplinare tanto per l'architettura che per il design – se queste funzionano, muovendosi lungo una linea di lavoro in cui profondità e rigore progettuale vadano mano a mano a mano a una grande libertà creativa.

Lungo questa linea dunque, lo scorso anno accademico ho invitato Alessandro Floris a incaricarsi di condurre il modulo di Design del paesaggio domestico. Architetto Algherese con base a Milano, Alessandro rimane in costante contatto professionale con la Sardegna grazie a una consolidata collaborazione come exhibit designer per il Museo/Fondazione Nivola di Orani, per cui negli anni ha curato bellissimi allestimenti.

Su suo suggerimento quest'anno abbiamo deciso di lavorare con gli studenti su un progetto per Fertilia, frazione che si affaccia sulla rada di Alghero, proprio di fronte alla città, da cui dista poco meno di 7 km.

Come è intuibile dal nome Fertilia nasce negli anni '30 del Novecento nel contesto delle grandi opere di bonifica a cura dell'ente Ferrarese di

Colonizzazione. Il borgo di fondazione, iniziato, interrotto e poi abbandonato prima dell'inizio della II guerra Mondiale, è in effetti un ottimo esempio di città modello di nuova fondazione promosso dal regime.

Basato su un chiaro impianto prospettico, la struttura urbana si articola tra la chiesa, un viale centrale che da questa parte sviluppandosi, lungo due cortine porticate, fino a una vasta piazza/belvedere che si affaccia su Alghero. L'attrezzatura urbana, tralasciata da edifici simbolo del regime: la torre comunale, la casa del fascio con annessa torre littoria, e il cinema – fondamentale strumento di propaganda – si completa con un bell'edificio delle Poste, l'albergo Bellavista che affaccia sul bellissimo panorama della baia, e l'asilo, che ricorda il primo modernismo olandese e un poco addirittura le avanguardie sovietiche.

Lo stile architettonico complessivo, sobrio, con appena qualche tratto novecentista, è del tutto coerente con quello di altre città di fondazione delle bonifiche. La Fertilia realizzata prima della guerra si raccoglie attorno a due stecche edilizie principali. Negozi e qualche bottega nel porticato lungo la strada, residenza nei due piani superiori, con ampie finestre incorniciate esternamente nella locale trachite rosa e piccole logge.

Si evidenziano la massa compatta dalle superfici piatte, il passo, e le generose proporzioni tipiche dell'edilizia propagandistica del periodo. Scale e corridoi ampi, soffitti alti, stanze spaziose. Un effetto teatrale che evoca alcune visioni metafisiche di De Chirico caratterizza la scenografia urbana della via porticata principale, via Pola. I due lunghi corridoi arcuati, l'ampia sezione stradale, le lunghe aiuole alberate a palma (che, fino alla recente invasione del punteruolo rosso, ospitavano due maestose file di *Phoenix canariensis*, oggi quasi tutte perdute) che la costeggiano, sono altri elementi utili a conferire un gusto lievemente coloniale alla più generale atmosfera mediterranea del sito.

Ma la vera singolarità di Fertilia è però soprattutto legata alle particolari vicende storiche che l'hanno interessata a cavallo della guerra. Pensato come mozzo insediamento di un più ampio sistema di lottizzazioni coloniali, il nucleo urbano, avviato e dotato di infrastrutture minime ma ancora non abitabile, alla fine degli anni '30 viene abbandonato a se stesso per scarsità di risorse... la sciagurata entrata in guerra del paese fa il resto e il nucleo, assolutamente incompleto, viene di fatto abbandonato.

Nel dopoguerra, con la crisi di Trieste e degli ex-territori italiani sulla sponda adriatica orientale, e l'orribile tragedia delle foibe, Fertilia accolse, una comunità di esuli evacuati dai territori di Giulia, Istria e Dalmazia.

A conclusione di una fuga precipitosa e un viaggio assai difficile, questi si vennero a trovare in un contesto assolutamente disastroso. Le

strutture edilizie, abbandonate prima della guerra, solo accennate, senza infissi o muri di tamponamento, quelle che dovevano essere strade sono tratturi coperti di buche. Senza perdersi d'animo, i Giuliani si rimboccarono le maniche, applicandosi a una rifondazione dell'abitato di carattere quasi epico. Le vie del centro di Fertilia portano tutt'oggi i nomi dei luoghi di provenienza – Cherso, Parenzo, Orsera, Rovigno, Pola, Fiume – di quella comunità originale, che da allora mantiene una forte e molto particolare identità, simbolicamente incarnata dal Leone di San Marco, che collocato su un obelisco nel piazzale sul mare, che porta lo stesso nome, svetta verso il duomo di Alghero.

Le vicende degli anni del dopoguerra seguono altre direzioni. Vi sono alcuni sviluppi urbani minori, associati alla crescita di ruolo del limitrofo aeroporto militare e civile. A questi fa seguito, naturalmente, l'esplosione turistica della Sardegna, che a Fertilia è per la verità più contenuta che altrove, ma che comunque quintuplica la superficie originale dell'abitato.

Per effetto di una certa staticità locale, e per la permanenza di proprietà demaniale dei blocchi dell'abitato originale, fino a pochissimo tempo fa il 'centro storico' di Fertilia è rimasto praticamente immune da qualunque trasformazione (come da quasi qualunque intervento di manutenzione, per la verità). Fertilia si distingue come un frammento di storia, in pietra, intonaco e mattoni che si mette in scena nella quasi-quinta teatrale di via Pola e immediati dintorni, e sotto i suoi generosi porticati arcati vista mare.

Ne risulta un luogo assolutamente peculiare, di elevata qualità architettonica e ambientale, che anche in virtù della presenza di varie preesistenze (l'antico ponte romano, la riserva ambientale della laguna del Calik), nonché di un porto turistico di tutto rispetto, esprime grande potenzialità. E tuttavia Fertilia, mentre soffre una condizione di isolato satellite turistico della più vivace Alghero, stenta a proporsi in modo originale nella sua unicità, ad affermare il suo valore intrinseco, e in assenza un progetto complessivo e di una regia di rilancio, quello stesso valore rischia nel frattempo di disperderlo in poche piccole iniziative scoordinate e di scarsa qualità.

### **Il laboratorio: impollinare Fertilia**

Senza entrare nel dettaglio del *brief* di progetto, di cui essendone il principale artefice, Alessandro Floris tratta nel suo contributo, vorrei sottolinearne alcuni tratti interessanti di una ipotesi di lavoro che ho condiviso entusiasticamente poco prima dell'inizio del corso, appena me lo ha formulato. Soprattutto dandogli credito – dopotutto da nativo, conosce

meglio di me la natura dei luoghi e delle persone – sia di avere immaginato un'esercitazione progettuale molto sofisticata, sia la visione che questa tratteggia: quella di una Fertilia che riprende a vivere come comunità, investendo su se stessa, e non solo come quinta turistica stagionale. Di un luogo con una specifica, anche se complessa, identità, che non si dimentica della sua vicenda storica di luogo inclusivo e che, guardando avanti, si dà un modello dinamico rinnovandosi completamente.

E dunque, con grande libertà, anche a prescindere dalla reale natura proprietaria degli edifici interessati: le due stecche edilizie simmetriche che si stendono lungo i porticati della via Pola, e che ospitano negozi e botteghe nel porticato su strada e due piani di residenza. È sulle testate di questi isolati che abbiamo individuato le porzioni, articolandosi in verticale in *triplex*, su cui i nostri quattro gruppi di progetto avrebbero lavorato.

L'idea chiave è proprio l'aggregazione di attività, articolando funzioni a carattere più pubblico sul piano della strada porticata, e via via più private. Con ipotesi funzionali che combinano una caffetteria, la reception di un ostello per il turismo giovanile, e le camerate che ne possono accogliere gli ospiti. Un esercizio di gastronomia e di vendita dei prodotti territoriali con uno spazio per il *co-working*, gli annessi spazi di lavoro e studio, una cucina e ambienti per consumare, o condividere, i pasti, ambienti attrezzati per una ospitalità di breve periodo. Un centro sociale con appartamenti per anziani autosufficienti. Alloggi temporanei per artisti o per turisti con un atelier d'artista che può aprirsi al pubblico diventando uno spazio espositivo temporaneo... fino a una radicale riappropriazione dei tetti con delle verande che offrono una vista mozzafiato della baia.

La parola chiave qui è impollinazione sociale, e la sfida del progetto è dare forma a questa idea.

### **Empatie narrative**

Il primo nodo da sciogliere era capire come attivare *un processo di esperienza* che permettesse di stabilire una connessione significativa con Fertilia, una soluzione con cui supplire in qualche maniera a quella, che in condizioni normali ci saremmo fatti in un paio di sopralluoghi sul posto e qualche conversazione con i residenti, i negozianti, la gente del borgo.

Perché a Fertilia, che pure aggrappata com'è al mare aldilà del golfo, è ben visibile da diverse parti di Alghero (incidentalmente: il terrazzo di casa mia), neanche volendo, saremo potuti andare. Peggio ancora: di questo luogo, vicino, familiare, ma allo stesso tempo lontanissimo e ir-



a distant past

It sounds like  
an old-days story



All of those men, however...

...it seems like their fears  
are just overwhelming their inner hopes!



Still... it'd be beautiful



...seeing them, over there!



Building their own future...



And it will be a beautiful town.  
Someday.



...with  
their own  
hands.



Federico Gramignano, Fertilia graphic novel, estratto.

Nelle pagine precedenti, due tavole dal lavoro di Viola Orgiano.

raggiungibile, che era ora divenuto l'oggetto di un lavoro di progettazione che ci avrebbe impegnato nei prossimi mesi, ognuno si sarebbe dovuto fare la sua idea di Fertilia individualmente da casa, nell'isolamento del lockdown.

La soluzione, non per l'unica volta nel semestre, è stata del tutto istintiva. Un modo per far sì che ognuno degli studenti si costruisse una sua immagine forte di Fertilia, creando un *bond* poteva essere raccontandola, stabilendovi un collegamento molto personale, che fosse però allo stesso tempo condivisibile all'interno della nostra piccola comunità progettuale.

Potevamo pensare di strutturare questo immaginario su un viaggio all'*antica*, in tavole cartografiche IGM schiacciate nello schermo condiviso sulla piattaforma DAD, o in modo più contemporaneo, esplorandone le strade fotograficamente tramite Street View?

Mi sono tornati alla memoria due documentari sulla rinascita post-bellica di Fertilia che tempo fa avevo visto on-line, due ottimi esemplari dei mediometraggi informativi con cui, soprattutto in epoca pre-televisiva, la proiezione del film vero e proprio era anticipata nelle sale cinematografiche.

Il primo, *L'arrivo dei Giuliani e degli Istriani a Fertilia*, realizzato nel 1949, è una sorta di *docufiction* di ottima fattura – prodotta dall'Istituto Luce con la regia di Enrico Moretti – che in modo un po' romanzato racconta la vicenda della 'presa di possesso' di Fertilia da parte dei profughi dell'Istria e della Giulia dopo la fine della guerra. Con i suoi toni e chiaroscuri neorealisti, il film presenta una visione straordinaria sia sulla vicenda del popolamento di Fertilia, che dell'effettiva – sconvolgente – condizione di assoluta provvisorietà in cui il borgo si trovava al tempo. Una situazione che i profughi, già vittime di spaventose persecuzioni, dovettero d'un tratto affrontare.

Realizzato nel 1952, *Attorno alla città morta. La rinascita di Fertilia*, decisamente più convenzionale del precedente, allarga il campo presentando il contesto economico che vide gli esuli Giuliani convertirsi da profughi a coloni. Articolato su blandi cenni retorici *...spietrificare un terreno, sradicarne i cespugli, è come ritrovare il volto amico della terra, o se vogliamo... scoprirne il suo seno prolifico...* il film, realizzato per conto dell'Ente per la Trasformazione Fondiaria ed Agraria della Sardegna, testimonia in modo prezioso la brulla e scabrosa realtà della Nurra arricchendo il quadro sulla vicenda, e completando la prospettiva sul paesaggio delle bonifiche a cavallo tra la fine degli anni '40 e inizio dei '50 del secolo scorso, sulla rifondazione di Fertilia e sul ripopolamento del suo territorio.

A prescindere dalle circostanze in cui ci trovavamo, i due documenti si offrivano come ottimi spunti: si trattava pur sempre di una testimonianza indiretta, ma anche molto *viva*. Soprattutto si prestavano come punto di partenza, per intraprendere, seppur in maniera peculiare, una costruzione di senso e di comprensione dello spirito del luogo con cui affrontare poi il progetto.

In questo senso, la chiave di lettura per intraprendere questo passaggio cruciale, è stata quella della narrazione, in ingresso come in uscita.

Ho quindi chiesto ai ragazzi di guardare i due documentari e usarli come riferimento per restituirne liberamente le storie attraverso la realizzazione di una *graphic novel*, a tecnica mista, con unico vincolo di riempire almeno un foglio A3, due al massimo.

Improvvisata una lezione sul linguaggio dei comics, per riflettere su messa in pagina dell'articolazione delle vignette; rapporti, nella costruzione della storia tra la componente iconografica, dialoghi, commenti 'fuoricampo', sequenze e ritmi narrativi di quel linguaggio; questioni formali, chiaroscuro, bilanciamenti tra pieni e vuoti... Con la raccomandazione di ragionare sempre sul formato dell'album tenuto in mano, e quindi dell'arco narrativo che si deve confrontare con la finestra delle pagine sinistra e destra... Per corroborare le principali linee guida sul linguaggio, una rapida rassegna antologica di riferimenti nobili: sul lavoro di maestri come Hugo Pratt e Sergio Toppi, e su personaggi mitici come il *Michel Vaillant* di Jean Graton, l'*Alack Sinner* di Muñoz e Sampayo, i *Diabolik ed Eva Kant* di Angela Giussani.

Due settimane di tempo con altrettante revisioni intermedie e una presentazione conclusiva.

Già dalle prime bozze è emersa una risposta inattesa. La verifica della qualità dei lavori che gli studenti stavano sviluppando mi ha indotto a provare a replicare un'esperienza fatta l'anno precedente, coinvolgendo in una *charette* dei progetti John Zissovici, professore di progettazione architettonica alla School of Art and Planning della Cornell University, di per qualche giorno ad Alghero e con cui ero quasi casualmente entrato in contatto.

Per chiudere l'esercizio sulla *graphic novel* allora ho contattato un altro collega, Stuart Medley, visual designer e docente di illustrazione alla School of Arts and Humanities della ECU di Perth, in Australia. Stuart, che avevo conosciuto qualche mese prima a un convegno nel nord del Portogallo ed era poi passato qualche giorno ad Alghero in occasione di un altro evento, ha risposto con entusiasmo. Ne è scaturita una bellissi-



ma collaborazione didattica breve, culminata in una sessione – in diretta dal suo lockdown di Perth – di revisione quasi-finale in remoto dei progetti, con gli studenti e Alessandro Floris. Ho poi chiesto a Stuart di scrivere qualche riflessione su questa esperienza, che ha preso la forma del contributo *Voltando la pagina della storia*, più avanti in questo volume.

Il risultato dell'esercizio sulla *graphic novel* è una serie di mini-storie emozionanti, che catturano il nucleo anche complesso, controverso, drammatico della vicenda, introiettandolo con grande intensità e restituendolo, in alcuni casi molto liberamente, con una qualità emozionale, grafica, narrativa, davvero sbalorditiva.

Ma aldilà della bontà del risultato, evidente nella qualità degli elaborati sviluppati dagli studenti, ciò di cui tutti noi, dalle nostre stazioni individuali, ci siamo resi conto era di avere costruito attraverso questa esercitazione preliminare una relazione molto speciale, personale ma anche condivisa, con Fertilia, la sua storia la sua struttura architettonica, la sua gente. La distanza tra ognuno di noi e l'oggetto del lavoro che stavano finalmente per affrontare si era ridotta di molto: aldilà della baia Fertilia sembrava ora a tutti molto più vicina.

Procedendo parallelamente sui due moduli didattici, sia io che Alessandro abbiamo continuato questo graduale viaggio di avvicinamento al progetto, indugiando ancora un po' con esercizi in chiave concettuale, propedeutica, lasciando che alcune idee sull'identità e sullo spazio di Fertilia si articolassero liberamente e diventassero patrimonio condiviso del gruppo di progettazione. Io ho elaborato una ulteriore esercitazione, sulla traccia delle sculture Munariane del negativo-positivo, mentre per fissare alcuni elementi percepibili del carattere del luogo, Alessandro ha portato avanti un lavoro su un poster di interpretazione dell'immaginario di Fertilia. Quando ci è sembrato che le attività preparatorie fossero giunte a maturazione, abbiamo avviato la fase di lavoro più direttamente progettuale.

Vale la pena di sottolineare come – si era nel vivo del lockdown – i lavori del laboratorio di progettazione siano necessariamente proseguiti a distanza, tutti chiusi a casa nostra, procedendo incrociando la base cartografica, lavorando un po' a memoria, un po' per deduzioni, sulle fotografie...

Un'osservazione interessante, sulla base dello sforzo preliminare che avevamo portato avanti si qui – e qui anticipo temporaneamente gli esiti finali del progetto – è che la distanza può aver aiutato a distillare in purezza alcuni segni chiave del paesaggio urbano di Fertilia, che forse non



Ilaria Mundula, Fertilia graphic novel, estratto. A pagina 25, due estratti dai lavori

di Ilaria Vargiu e Simona Serra. Alle pagine seguenti, la graphic novel di Veronica Ruda.

sarebbero emersi in modo così limpido e sensibile se avessimo passato molte ore a camminare in presenza sotto i portici di via Pola.

L'azione progettuale immaginata su Fertilia ha avuto un carattere squisitamente didattico. L'enfasi principale è andata verso l'individuazione di alcuni temi 'manifesto', rimanendo quindi libera – preoccupandosi certo che il quadro economico dei progetti fosse credibile, confrontandosi con modifiche strutturali coerenti, ma senza per esempio curarsi della effettiva fattibilità degli interventi rispetto all'attuale struttura proprietaria – per tratteggiare direzioni programmaticamente possibili, soprattutto attorno all'obiettivo di esplorare occasioni per stimolare un processo di impollinazione sociale. Questa prospettiva ideale è ben delineata nella traccia del *brief* di progetto, stesa da Alessandro Floris, che indica come questa avrebbe potuto alimentarsi di un *progressivo scambio tra le sue diverse comunità, attraverso la creazione e l'uso di spazi condivisi, multiformi, capaci di accogliere le diverse identità ma – anche andando finalmente oltre quel che rimane della comunità Giuliana arrivata negli anni Cinquanta – anche di permettere l'espressione e la nascita di altre identità per Fertilia.*

Basandosi quindi sul *brief* elaborato da Alessandro (che ho riassunto nelle schede che seguono), i nostri otto studenti si sono organizzati in quattro gruppi, che hanno lavorato a tema.



WELLCOME WALLS, SYDNEY, 2020

HAVE YOU EVER  
GOED TO FIND HIM  
IN FERTILIA?

HERE IS OUR  
FAMILY: MY SISTER,  
MY FATHER...  
BUT...  
NOT GIACOMO



AEROPORTO DI PERTH, 2020

## In famiglia a Fertilia

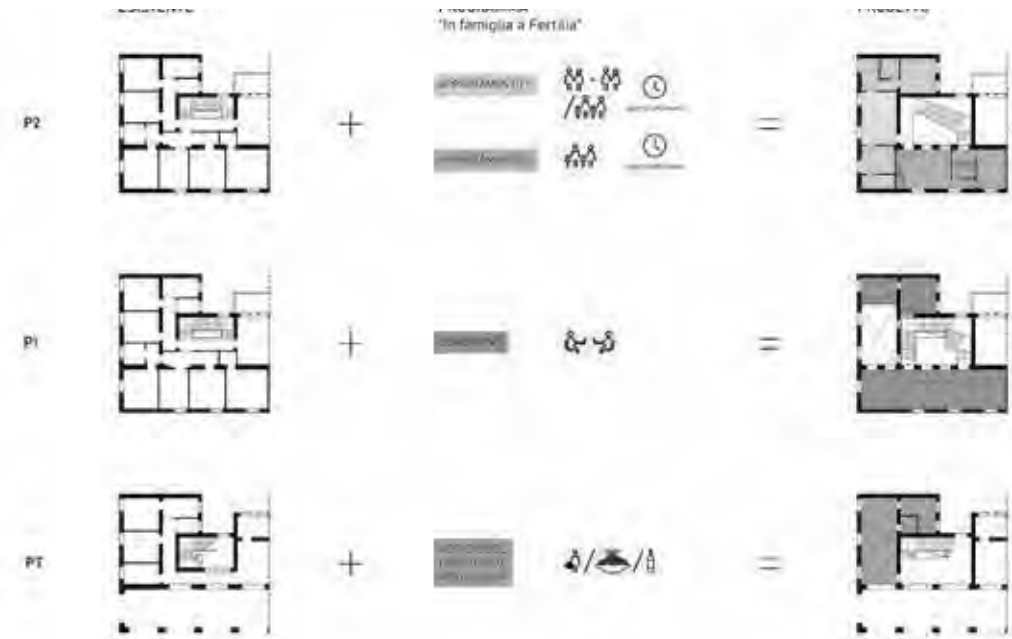
**Brief >** Il tema si focalizza su forme di un abitare temporaneo (giorni o settimane), turistico o professionale. Sono previsti alloggi con una sola stanza da letto o doppia (dove l'aggregazione è diretta a coppie e famiglie), indipendenti ma aggregabili, destinabili ad accogliere singoli in viaggio per lavoro o per turismo.

Si articola al piano terra con un negozio che commercializza prodotti del territorio, giunto a una gastronomia con possibilità di servizio al tavolo. Il primo piano è dedicato ad attività flessibili, legate a uno spazio per il co-working. Al secondo piano si prevedono due mini-appartamenti con una camera da letto, riaggregabili qualora necessario in un'unica unità.

**Find your way in >** studenti: Giacomo Bua, Anna di Girolamo.

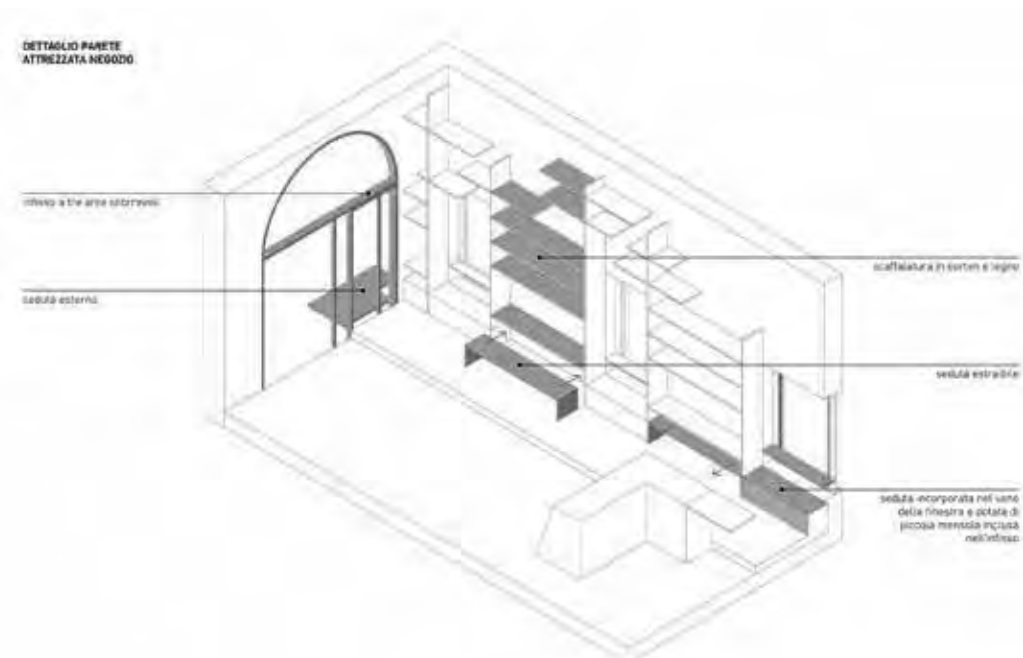
Nella sua raffinata articolazione, il progetto si alimenta, rivisitandola, dell'origine stilistica dell'architettura di Fertilia, che è quella di un Novecento sobrio, con contaminazioni dechirichiane.

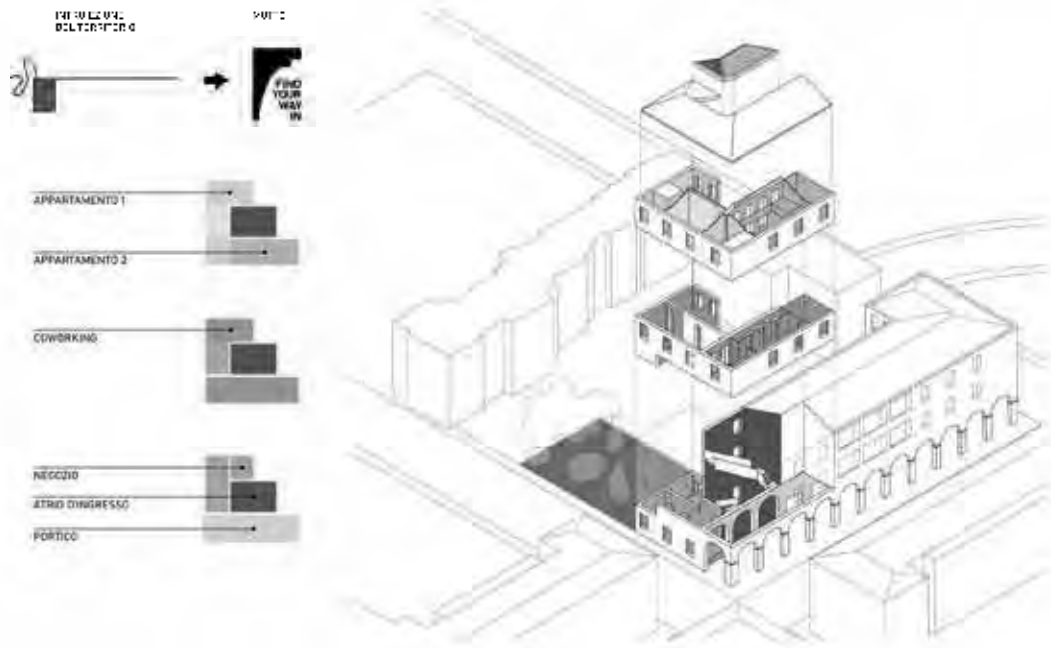
Questa atmosfera sempre presente accompagna un progetto coraggioso, che ripensa i rapporti spaziali all'interno dell'edificio, arricchendolo e valorizzandolo. La ricerca di una nuova continuità spaziale tra dentro e fuori è un elemento costante del progetto. Ciò sia alla scala piccola, con lo sviluppo in doppia altezza del locale della piccola gastronomia, su cui affacciano gli spazi per il *co-working*, e che mette in collegamento il cuore dell'edificio con la strada, ma anche con l'invenzione della corte coperta interna, quasi una piazza che si offre come estensione dello spazio pubblico esterno. Una scala, che diventa il cuore del progetto, ridefinisce lo spazio intrecciandosi con la facciata interna in cui i motivi novecenteschi della Fertilia di fondazione sono reinterpretati con eleganza e senza nostalgia. Lo stesso avviene con il trattamento dei portici, dove la scenografia porticata della strada-teatro di via Pola viene ripresa con l'inserimento di eleganti lunette. Con un tocco contemporaneo e una grande ambizione, grazie al progetto, lo spoglio e un po' sgraziato porticato diventa così una via dei negozi – quasi che per un attimo può sembrare di essere in via della Spiga a Milano, o a Londra – pieno di richiami di classicità filtrati dalla sobrietà di quel novecentismo un po' coloniale che caratterizza l'atmosfera fertiliese.



Sopra, schema planimetrico con descrizione funzionale e utenze ai piani.

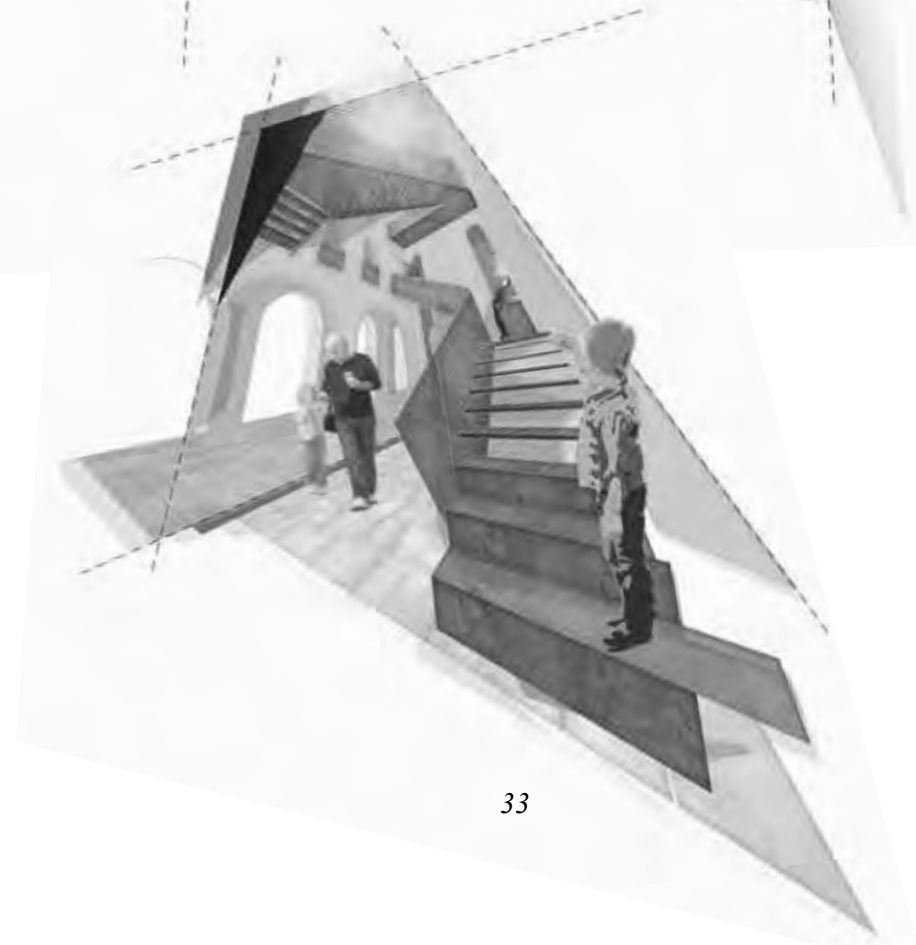
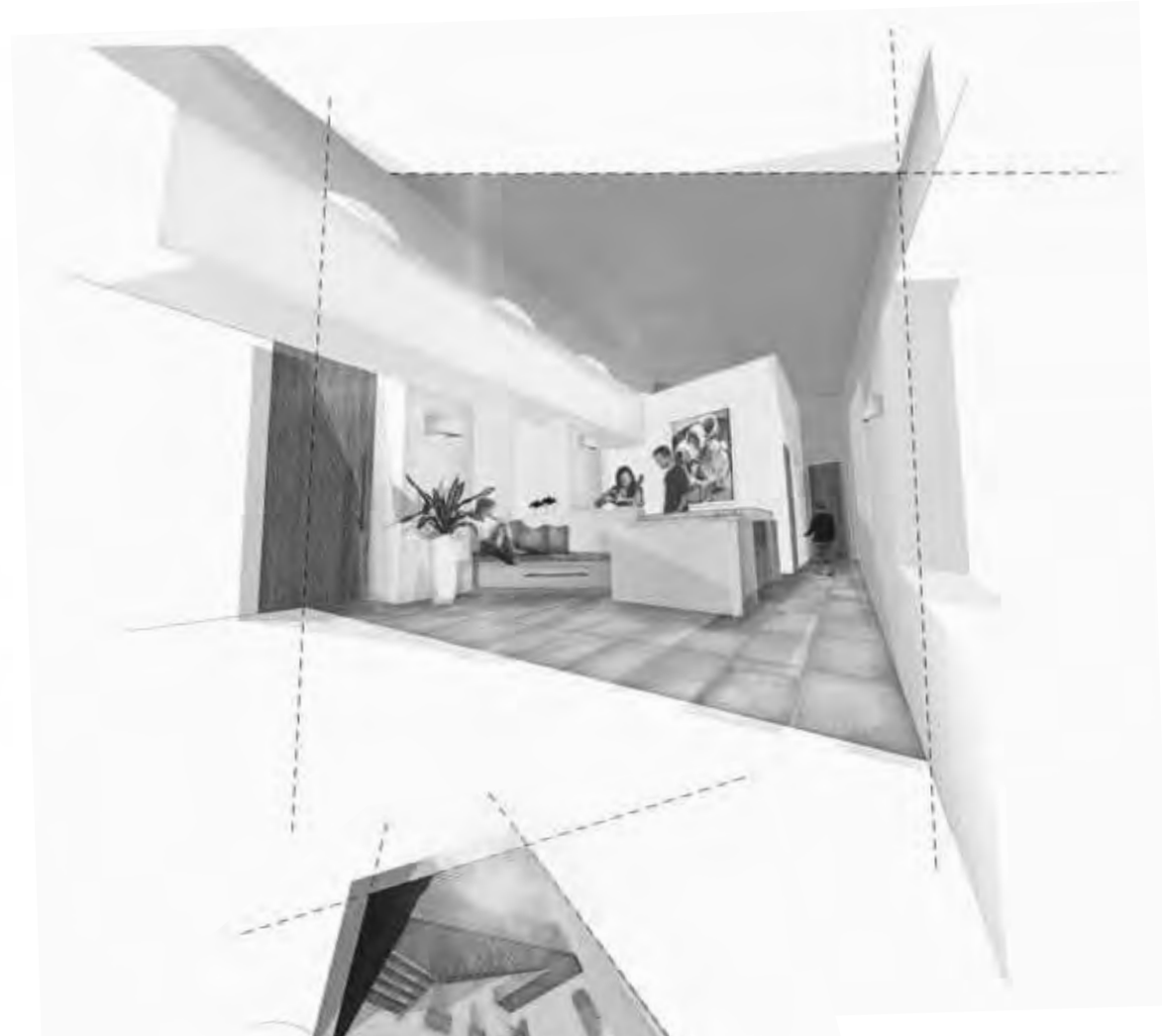
Sotto, schema assonometrico dell'interno della gastronomia con dettagli delle attrezzature per la ristorazione.





*Esplso dell'organizzazione funzionale verticale e, sotto, vista in sezione.*

*A destra, due render di progetto: l'abitazione per famiglia al secondo piano e la corte interna con primo piano delle scale.*



## Trasferirsi a Fertilia

**Brief >** Il tema si confronta con forme abitative temporanee, di medio periodo, legate a motivi di studio o professionali.

Al piano terra è previsto lo spazio multifunzionale di un centro informazioni sul territorio che comprenda anche servizi di biblioteca/aula studio.

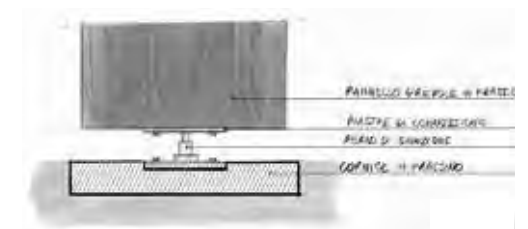
Al primo piano sono previsti atelier a sostegno di un programma di Artist-in-residence, convertibili in spazi espositivi/galleria.

Al secondo piano sono ospitati alloggi indipendenti minimali con spazio per cucina e soggiorno in comune.

**Lascia il segno! >** studenti: Viola Orgiano, Veronica Ruda.

Il progetto nasce attorno all'idea di un elemento colonizzatore che si sviluppa nella struttura edilizia originale per alimentare nuove funzioni. La scatola muraria viene per prima cosa scavata, per ricavare i vuoti attorno cui riarticolare l'organizzazione dello spazio. In un secondo passaggio questo nuovo spazio viene colonizzato tramite un'anima in legno che si articola per conferire agli ambienti una flessibilità tutta nuova. Senza soluzione di continuità, il nuovo materiale-elemento si sviluppa dal cuore dell'edificio mentre lo attraversa con una versatilità quasi organica, passando dall'essere parete a scala, da pavimento a soppalco, da elemento d'arredo ad altana: completandolo e nobilitandone ogni volta l'uso attraverso una attenta combinazione tra piccoli accorgimenti con soluzioni coraggiose e originali.

Viola Orgiano e Veronica Ruda, sezioni dell'intervento, schizzo per un atelier e dettaglio costruttivo.



## Vivere a Fertilia

**Brief >** Il tema affronta una forma abitativa pensata per anziani autosufficienti.

Al piano terra è previsto un centro culturale ricreativo autogestito, che sfrutta l'annesso giardino, oggi in stato di abbandono.

Al primo piano il centro si articola per accogliere attività varie: relax, yoga, laboratori creativi.

Al secondo piano si trova invece un alloggio doppio (due camere, cucina e soggiorno) indipendente per anziani autosufficienti.

**La Terza Vita >** studenti: Simona Serra, Ilaria Vargiu.

Il progetto di Simona Serra e Ilaria Vargiu percorre con decisione il messaggio, quasi implicito nel *brief*, di promuovere l'integrazione intergenerazionale tramite la convivenza tra spazi e funzioni che, rimanendo compatibili con i bisogni espressi da categorie diverse di utenti, siano in grado di promuovere processi di inclusività. Anche in questo caso è grazie a un programma sensibile di tagli e scavi che lo spazio interno prende nuova vita. Lavorando in senso orizzontale, per ridirezionare e dare nuovo senso allo spazio, e in senso verticale, per suggerire l'esistenza di opportunità di interazione. La scelta di impiegare funi navali come elemento di continuità formale, dall'ingresso sulla strada porticata ai corrimano dei soppalchi, allo spazio amaca-relax sospeso tra due piani, è un esplicito richiamo alla natura marinara del sito. L'uso selettivo dei colori primari negli interni, accompagnato da decisi scatti geometrici e impreziosito dall'intreccio del gioco lineare dei lampadari, conferisce all'insieme un carattere in cui due esigenze, l'immagine complessiva di un ambiente ordinato e quella di un'atmosfera calda e personale, trovano un eccellente punto di equilibrio.

*Simona Serra e Ilaria Vargiu, visualizzazione degli spazi pubblici al piano terreno*



## Da soli in viaggio a Fertilia

**Brief >** L'ultimo dei quattro temi di progetto si collega invece a forme di abitare temporaneo (giorni), legate al turismo giovanile e low budget, e riprende il tema di un ostello destinato a giovani visitatori.

La struttura è servita da spazi accessori collettivi (cucina, soggiorno) e da una serie di servizi aperti alla città (bar, lavanderia, uno spazio di lavoro e socialità sul modello del co-working).

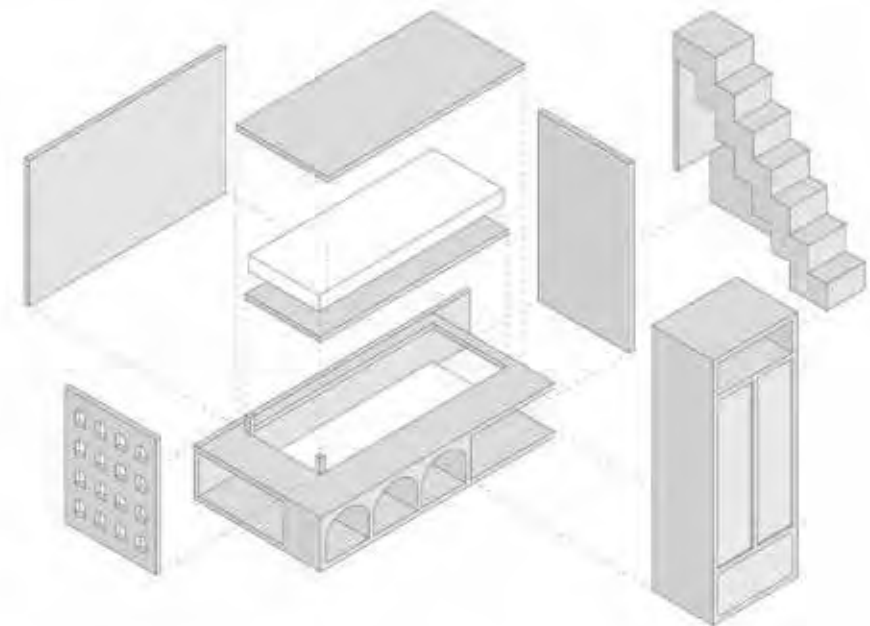
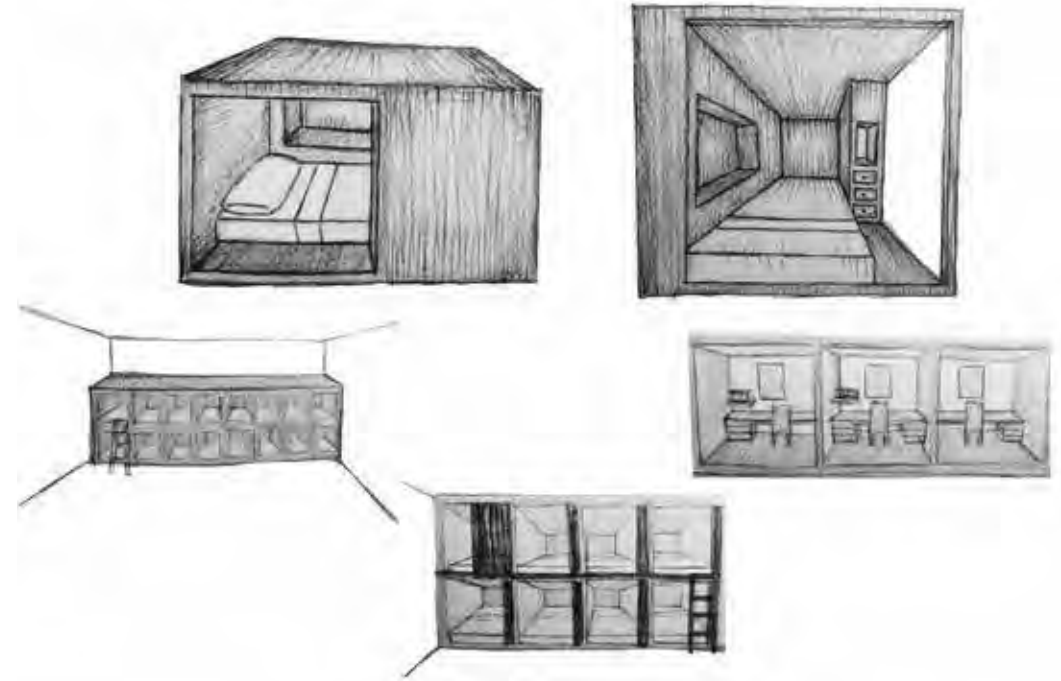
Il piano terra combina i servizi dell'ostello – reception, lavanderia – con un bar aperto al pubblico. Al primo piano trovano posto spazi comuni a servizio del piano superiore, dove sono invece collocate due camerate comuni, servizi igienici collettivi, spazi di deposito.

**Dal Letto Alla Città >** studenti: Federico Gramignano, Ilaria Mundula.

Il titolo scelto dal gruppo è rivelatore della storia del progetto, partito dall'elaborazione di un'unità-minima 'ad alcova' concepita per sposare con economia alcune funzionalità minime e la necessaria dimensione di privacy per gli ospiti. Una unità che si è quasi subito data un linguaggio sottilmente ironico vestito di alcuni segni elementari della scenografia urbana di Fertilia.

Di qui l'intrigante suggestione di 'portarsi' un pezzo città in stanza, che lungo un andamento discendente va declinandosi negli elementi di arredo e di servizio, partendo dai locali collettivi per il riposo notturno al secondo piano, attraversando le aree comuni e di co-working del piano intermedio per giungere sino al bar aperto sui portici della piazza principale di Fertilia, sottolineando con leggerezza l'idea della città come spazio dell'interazione pubblica.

Federico Gramignano e Ilaria Mundula:  
schizzi concettuali del sistema delle  
alcove/dormitorio ed esploso del progetto  
dell'elemento alcova.



## 2. Corso di Metodi del design

Il corso di Metodi del Design, che ho fortemente voluto al secondo anno del nostro percorso Triennale e di nuova attivazione proprio nello scorso anno accademico, è pensato per stimolare nei nostri studenti una sensibilità verso il design inteso come attività di *problem-solving* consapevole, non neutrale. In effetti come *progetto*, nel senso pieno del termine.

Nella strategia della nostra organizzazione didattica questa è una tessera fondamentale per offrire a studenti che – non dimentichiamolo, da noi seguono un percorso di laurea in Architettura – una messa a fuoco sulle caratteristiche specifiche, sui punti di vista, approcci e attitudini propri della progettazione per il design.

Pensato come integrato, e idealmente articolato su due moduli distinti, il corso avrebbe dovuto articolarsi in un componente centrale, il modulo di Basic Design (da 4 CFU) caratterizzato dal contributo ‘esterno’ dei docenti *visiting* stranieri, e da un ulteriore modulo (Design Concept, 2 CFU) orientato a stimolare una riflessione su questioni di inquadramento, di metodo e di attitudine nella conduzione del progetto, a raccordo del nucleo più propriamente applicativo. Quello di *Metodi* non è dunque un corso progettuale in senso stretto, non ci si progetta nulla. La didattica è però completamente *immersa* nel problema della progettazione, dal particolare punto di vista dell’individuazione delle componenti principali dell’attività progettuale e della creazione di una sua consapevolezza. L’obiettivo didattico chiave del corso, dovendolo distillare, risiede nel chiarire come quella progettuale sia un’attività intenzionale che, tra le molte e diverse componenti con cui il designer si confronta, implica scelte, decisioni... compromessi. Con l’obiettivo ultimo di rendere evidente ai nostri progettisti in divenire la non neutralità dei loro compiti e del loro ruolo.

Il blocco delle attività didattiche è scattato alla vigilia della prima lezione, prima di aver fatto una sola ora in aula. Come nel caso del corso precedente abbiamo dovuto fare a meno del contributo dei *visiting* previsti, e mi sono quindi fatto carico, fortunatamente con l’aiuto prezioso della tutor Francesca Arras, dell’attività didattica, poi svoltasi integralmente in modalità remota (inizialmente su Moodle in asincrono, successivamente via Teams, sempre in modalità sincrona).

Sorpreso dall’esplosione della crisi, ho pensato a una prima molto semplice esercitazione che in passato avevo esplorato in qualche intervento seminariale di ‘introduzione al design’: la rivisitazione dell’antica tecnica del *Furoshiki* giapponese. Era questa un’esperienza che mi sembrava adatta a dare il tono, a suggerire la necessità di un’attenzione sensibile verso il progetto, e che allo stesso tempo ben si prestava sia a una pratica domestica e individuale che alla modalità asincrona con cui si era avviata la DAD.

Siamo quindi partiti dalla tavola illustrata, recuperata on-line, con cui anni fa, riproponendo questa pratica tradizionale come alternativa a incarti e buste di plastica per trasportare e confezionare cose, il governo giapponese aveva lanciato una campagna di sensibilizzazione ambientale.

La tavola, in formato .pdf, presenta uno schema info-grafico di soluzioni di piegature, le istruzioni per realizzare con una stessa pezza di stoffa quadrata – il *Furoshiki* appunto – ben quattordici tipi di involti per una vasta gamma di oggetti diversi.

Squisito esempio di design anonimo, il *Furoshiki* abbraccia più dimensioni del progetto. Quella tecnico-procedurale per esempio: uno stesso oggetto, tramite l’applicazione di diverse sequenze di passaggi svolge il suo compito assumendo diverse forme e funzioni. Esercitarsi con i diversi esempi proposti consente poi di *incontrare* altri rilevanti aspetti della sfera progettuale: mentre una cura nell’applicazione delle piegature e nella realizzazione dei nodi permette di ottenere una varietà di soluzioni estetiche, la regolazione della loro tensione e ovviamente l’utilizzo di materiali tessili con caratteristiche diverse intervengono – pur con semplicità – anche sulle caratteristiche tecniche, di natura meccanica per esempio, del risultato finale. I *Furoshiki* sono poi straordinari *testimonials* culturali di quella molto giapponese combinazione di pragmatismo e sofisticazione: impegnarsi nella loro accurata preparazione per porgere un dono è segnale, oltre che di rispetto della tradizione, di particolare attenzione per il suo destinatario.

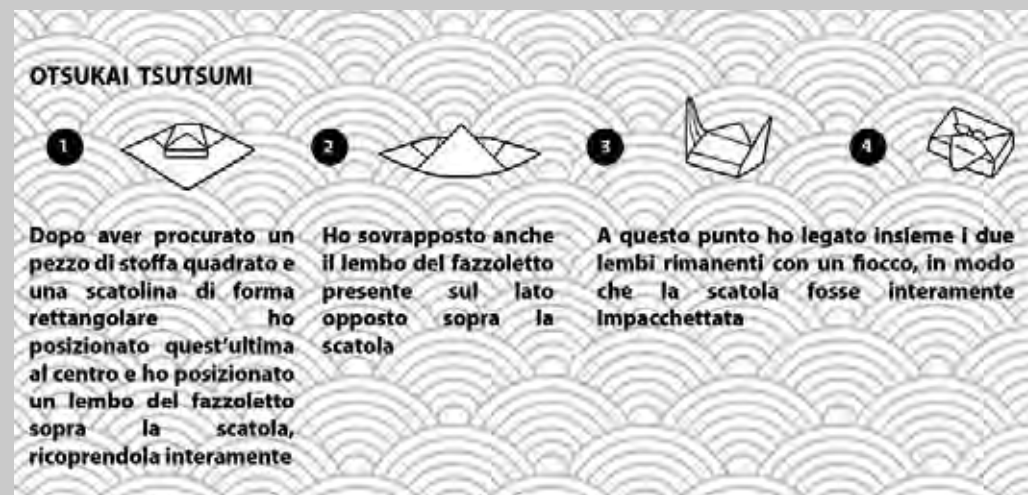
Condivisa la tavola di istruzioni per l'uso con qualche ulteriore indicazione, un riferimento ai 'kanga' – quei teli che alcune donne africane usano come marsupi per trasportare, legandoseli sapientemente sulla schiena, quasi 'indossandoli', i loro bimbi piccoli – un cenno al racconto che mi è stato fatto di certi grossi fazzoletti, che le donne in alcune parti della Sardegna usavano come pratiche sacche da trasporto dopo averli piegati e annodati, ho chiesto agli studenti di riprodurre ognuna delle soluzioni proposte, accludendo un paio di foto di quelli che, ripassando l'esercizio, avevo appena finito di preparare a casa. Mentre in serata completavo il testo del formulario per un sintetico report che avrei chiesto agli studenti a conclusione di questo primo test, mia figlia mi ha mostrato alcune fotografie di Furoshiki che erano state appena postate sul profilo Instagram di una ragazza di Alghero. Da un veloce controllo incrociato salta fuori che, si la ragazza è una delle mie allieve: nell'arco della giornata il nostro esercizio sul design era già diventato motivo di orgoglio, addirittura di ostentazione social.

La cosa mi ha colpito, facendomi capire l'utilità di integrare da subito questa dimensione nei passaggi che ci attendevano. I ragazzi sono assolutamente visivi, fotografano, filmano, producono brevi artefatti multimediali, è questo ormai un modo assolutamente normale di comunicare. Ho aggiunto la richiesta di includere due o tre foto nel report e ho caricato il 'compito' sulla piattaforma.

La risposta è stata buona. In pieno lockdown, gli studenti hanno svuotato i cassetti per trovare una o più pezze di stoffa quadrata e vari oggetti di forme e dimensioni diverse per esercitarsi con gli ormai familiari *Kata-kake Fukuro*, *Tesage Bukuru*, *Bin Tsutsumi 1* e *2*.

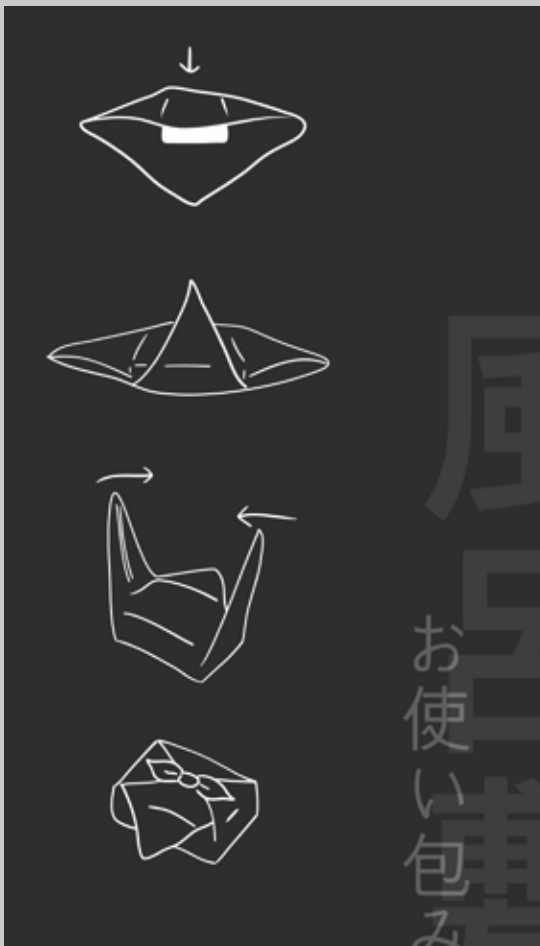
Come era prevedibile aspettarsi da studenti all'inizio del secondo anno, le relazioni non erano proprio sconvolgenti, ma testimoniavano l'effettiva esposizione – il vero obiettivo dell'operazione – di ognuno di loro a un modo complesso di approcciare il progetto. Quale modo migliore per confrontarsi, rimboccandosi le mani direttamente sul tavolo di cucina, con i problemi del design quali problem-solving, considerazioni tecnologiche, qualità estetica, tradizione, addirittura human-factors... più una elegante spruzzata di filosofia orientale?

Sul piano didattico, chiaramente si era acceso qualcosa di nuovo. Soprattutto ho realizzato che, continuando a stimolare una partecipazione attiva degli studenti, una costruzione del senso di comunità e qualcosa che potesse sostituire il livello di concentrazione e di presenza, insomma la *tensione* dell'attività in aula non era impossibile da riprodurre. Anzi forse si poteva raggiungere con altrettanta efficacia.



Qui sopra: Federica Masia, composizione grafica per ricostruire la sequenza di piegature di un Furoshiki. Fotografie di soluzioni realizzate: a fianco, Davide Innocenzi; sotto, Alessia Masala.





A sinistra, schema di piegatura (Mateusz Cabizza). Fotografie: Davide Todde e (sotto) Andrea Pagani.



Serviva però fare un po' d'ordine. Per questo secondo passo mi sono appoggiato su una tappa delle più classiche: l'analisi del *metodo* progettuale proposto da Bruno Munari.\*

Nonostante la discreta complessità strutturale, quella di Munari si presenta come una soluzione semplificata, esemplificativa. La modularità che la rende indicata a scopo didattico – e del tutto appropriata per l'attività asincrona a cui ancora eravamo ancorati – mi sembrava poi adatta a far crescere la presa di coscienza del tema della complessità del progetto che gli studenti avevano dimostrato di aver sviluppato nella precedente esperienza con i Furoshiki.

Dopo aver acceso l'atmosfera era il momento di raffreddarla... trasferendo la stimolazione su un piano più riflessivo. Sono arrivato alla conclusione che forse era giunto il momento di avventurarmi nel lancio di un esercizio, che non mi azzardavo a fare da anni, di lettura e di analisi critica del testo.

Appoggiando i miei interventi ex-cathedra a serie di slides di presentazione che, proiettate in aula commento solitamente in diretta, il passaggio a una modalità sincrona, non appena ci siamo spostati su una piattaforma che ce lo consentiva (Teams) è stato abbastanza fluido: la rete grosso modo teneva, e ci eravamo comunque spostati *precauzionalmente* sul pomeriggio – per evitare il sovraccarico prodotto dalle attività della scuola inferiore. Anche se un vero riscontro faccia a faccia continuava a mancare, gli studenti seguivano sui loro computer, tablet e telefoni da casa in diretta, o in differita, se necessario, per supplire ai problemi di rete, o di disponibilità di un dispositivo hardware.

Per l'esercitazione che avevo in mente è però subito emerso il dubbio di come condividere materiali didattici rispettando i diritti d'autore. Difficile pensare che gli studenti, la maggior parte dei quali erano rientrati a casa, spesso in piccoli paesi dell'interno dell'isola, potessero – nella situazione di grande caos delle prime settimane del blocco – procurarsi agevolmente libri, riviste e altri materiali tutto sommato specialistici. Caricare sulla piattaforma, aldilà di qualche breve estratto, le scansioni dai libri non era evidentemente una soluzione percorribile.

La rete si è però dimostrata in questo senso quasi un giardino dell'eden. Spulciando però qua e là, con Francesca Arras, siamo arrivati a compilare una piccola selezione di brevi contributi, tutti già rigorosamen-

\* Il *metodo* di Munari si ritrova in diversi suoi scritti, ma è formalizzato e discusso con ampiezza nel volume *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Bari 1981.

te disponibili online in forma di .pdf, con cui predisporre una piccola bibliografia ragionata attorno al metodo di Munari.

Dopo una presentazione in streaming di inquadramento generale, abbiamo lanciato l'esercizio. Sulla base della nostra traccia introduttiva, gli studenti avrebbero dovuto ora misurarsi in modo non superficiale sul testo, confrontando le diverse interpretazioni, facendosene una loro idea.

L'esercizio si sarebbe concluso con la consegna, la settimana successiva, di un breve *essay* di due cartelle sul metodo, con la raccomandazione approfondirlo anche in relazione alle loro pregresse personali esperienze di progettazione.

Anche in questo caso, il fuoco dell'esperienza non risiedeva tanto nel far sì che i ragazzi imparassero quel metodo – il migliore è sempre quello che ognuno di noi si costruisce con la pratica, anche procedendo per prove ed errori – quanto rendersi conto della complessità problematica di un processo progettuale seriamente impostato e dell'importanza di stabilirvi un confronto critico.

Una volta raccolti gli *essays*, e dopo averli brevemente commentati in diretta con Francesca, a chiusura di questa seconda esercitazione di lettura incrociata ho proposto un ulteriore esercizio 'domestico': un'operazione di *reverse engineering* del metodo.

L'esercizio si colloca a cavallo tra la ricetta del Riso Verde che, sempre Bruno Munari, presenta come esemplificazione finale della sua proposta metodologica\*, e alcune esercitazioni di formalizzazione grafica tenute da Giovanni Lussu nei primi anni Novanta al Politecnico di Milano (Lussu 1999)\*\*.

La prova assegnata agli studenti prevedeva l'individuazione una ricetta di casa, che avrebbe dovuto essere restituita visivamente in termini prettamente procedurali, con il minor possibile ricorso a testo e didascalie. L'obbiettivo era riportare a una dimensione pratica – e assolutamente familiare – il filtro d'analisi concettuale, distaccata, mediata stavolta dalla grammatica, e dal potere di astrazione, del linguaggio grafico.

Di nuovo il territorio domestico, dove tutti eravamo costretti, diventava un universo da descrivere. Che in questo caso specifico si intrecciava, affondando l'analisi su una pietanza preferita, approfondendo una ricetta di famiglia, con la una dimensione intima. In un certo senso, io e Francesca, ci stavamo auto-invitando a cena, a casa di ognuno dei nostri studenti.

\* Lussu, G., *La Lettera Uccide*, Nuovi Equilibri, Viterbo 1999.

\*\* Munari, B., *Da cosa nasce cosa*, cit.

Dopo tre tornate e qualcosa di (faticose) revisioni plenarie in streaming, basate sulla condivisione dello schermo, suggerimenti miei e di Francesca Arras, correzioni live e in differita (oltre che una lunga serie di altre revisioni estemporanee, volanti, *on-demand*), aggiustamenti e limature, questo sforzo collettivo si è manifestato in forma di 25 tavole, alcune delle quali davvero bellissime, in cui una pratica apparentemente comune, ordinaria, era stata oggetto di una rigorosa rilettura concettuale.

Il terzo, ultimo e più impegnativo passaggio, è un'operazione di *de-briefing*, ovvero un'analisi focalizzata a scomporre, smontare, ricostruire alla rovescia le ragioni di progetto di tre oggetti d'uso domestici.

Di nuovo l'esercizio muove da un incrocio, tra le schede con cui sempre Bruno Munari accompagna la sua selezione di oggetti anonimi (dal 'compasso d'oro per ignoti', in *Da cosa nasce cosa*) e la mia personale memoria di alcune straordinarie lezioni di Achille Castiglioni, che da studente di Architettura avevo seguito al Politecnico di Milano. Quasi pescando degli esemplari a caso dalla sua sterminata collezione di utensili e strumenti raccolti in giro per il mondo, Castiglioni spesso apprestava in aula vere sedute di dissezione anatomica di oggetti d'uso. Autentici eventi, le lezioni combinavano, in gustosissimi e illuminanti *continuum* (è uno dei corsi che ho preferito nel mio rapporto, di scarso amore, con lo studio dell'Architettura al Poli, negli anni 80) aneddoti-analisi-descrizione e letture tecnico-critiche, attorno alla (secondo la definizione di Achille Castiglioni stesso) *componente principale* del progetto.

L'esercizio, è in sé abbastanza ovvio, anche se lo abbiamo condotto in modo credo molto approfondito. Si tratta effettivamente di un ulteriore espediente per stimolare gli studenti a fare i conti con alcuni snodi problematici importanti del progetto, imparando a leggere gli oggetti e prendendo familiarità con gli elementi *anche* di linguaggio del design.

Un punto fermo era evitare che gli studenti si fermassero ai valori visivi degli oggetti, estendendo i criteri dell'analisi così da comprendere una varietà di aspetti e considerazioni.

Due estratti dalla scheda di presentazione dell'esercizio aiutano a chiarirne il taglio problematico:

*Di qualunque oggetto progettato possiamo imparare a ricostruire analiticamente una complessa serie di ragioni... e anzi, proprio sviluppare questa capacità è probabilmente uno dei tratti professionali e culturali più importanti della figura del designer.*

(...)



*Sono le interconnessioni tra gli aspetti del problema, e le loro possibili soluzioni (anche parziali), a cristallizzare un processo in una data soluzione progettuale, determinandone la forma finale.*

*Il lavoro del progettista è addestrarsi, continuamente, a rimescolare le carte in gioco, considerando le tantissime variabili, incrociandole e verificandole, analizzando e comparando tutti gli aspetti in campo, per ottenere la migliore sintesi possibile degli aspetti problematici alla radice del progetto.*

*Ma anche non trascurando lo spazio per la creatività e per dire qualcosa attraverso le cose che progettiamo.*

Lungo questa traiettoria – era indispensabile che i ragazzi si abituassero ad analizzare il progetto dal vero, studiandolo da vicino, direttamente – ho individuato una rosa di tre oggetti tra cui selezionarne uno da analizzare: asciugacapelli; frullatore a immersione; soffione della doccia. Era davvero difficile che a casa gli studenti non ne avessero almeno uno.

Su questa linea, l'esercitazione si è variamente articolata.

Una tavola forma-funzione, che su una mappa a schizzo dell'oggetto riporta alcune 'annotazioni' chiave, tratte dall'incrocio tra analisi formale e funzionale, con approfondimenti su aspetti chiave da presentare con zoom, dettagli e brevi didascalie di testo.

Una tavola fotografica, per avere un punto di vista integrativo rispetto al disegno.

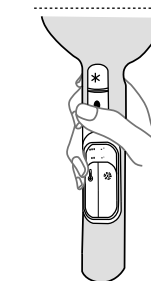
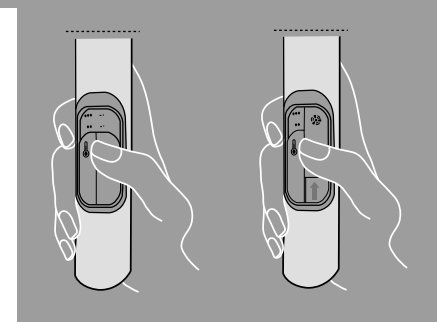
Una scheda sintetica di analisi, in cui riportare in modo sistematico gli elementi generali osservati, sul piano dell'analisi merceologica, di considerazioni ergonomiche, di usabilità, legato all'esperienza d'uso, sostenibilità.

A completamento di questi passaggi, necessari ma non sufficienti, c'era poi la sollecitazione a rileggere il proprio oggetto in termini ampi, spaziando da una ricostruzione della sua filogenesi evolutiva, all'analisi del valore aggiunto e dalle suggestioni che a un oggetto può provenire dall'immaginario proposto dalla sua presentazione pubblicitaria, dalla storia aziendale del produttore (ed evidentemente del designer, ma il discorso non si applicava nel caso degli oggetti con cui abbiamo lavorato) e così via.

L'esercitazione di sintesi visuale appena svolta sulla ricetta costituiva un ottimo precedente, una solida base di riferimento. La capacità di sintesi, la gerarchia e la chiarezza nella presentazione che emergono

**Ergonomia:** Il tasto principale, che consente di regolare temperatura e flusso, risente della finitura lucida, che fa sì che le dita scivolino sulla superficie.

Il tasto turbo invece, deve essere premuto, rendendone scomodo l'utilizzo, è inoltre posizionato sull'impugnatura e questo fa sì che spesso venga premuto per errore. Si evidenzia inoltre la difficoltà nel cambiare le impostazioni. Risulta infatti impossibile passare da un comando all'altro senza aiutarsi con entrambe le mani.

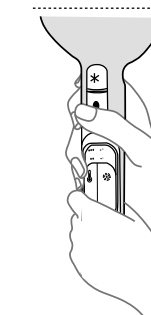


Per utilizzare la funzione turbo è sufficiente utilizzare una mano. Con il pollice si tiene premuto il tasto durante il suo utilizzo.

**Manovrabilità:** La forma e il bilanciamento del peso aiutano a mantenere l'inclinazione giusta durante l'asciugatura, tuttavia, dopo alcuni minuti di utilizzo, l'oggetto risulta troppo pesante.

La lunghezza del cavo, di 1.8 metri, spesso si rivela insufficiente. Tenuto conto anche del fatto che è un oggetto pensato per essere adoperato in un contesto professionale, sarebbe stato utile un cavo più lungo.

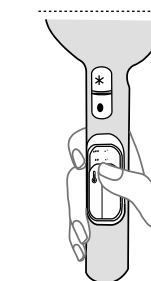
**Durata:** considerare la qualità dei materiali e delle componenti, se si esegue una manutenzione costante e se ne fa un uso proprio, l'oggetto può durare molti anni.



Per passare da un pulsante all'altro è necessario tenere l'oggetto con entrambe le mani, così da evitare che si sbilanci.

**Estetica:** le curve sinuose si compongono in una forma elegante, che conferisce un'aria professionale all'oggetto. La scelta del nero come colore principale accentua ulteriormente quest'aspetto, mentre il rosa richiama la femminilità e la delicatezza, individuando in un pubblico femminile il suo principale utilizzatore.

**Essenzialità:** gli unici elementi non indispensabili per l'oggetto sono le due fasce decorative color cipria.



Per variare la temperatura e il flusso è sufficiente una sola mano. Il pollice scorrerà in alto e in basso lungo i due tasti.

*Approfondimenti sull'ergonomia e usabilità di un phon (scheda di analisi di Rossella Nioi).*

dalle tavole realizzate ne sono la prova palpabile. Interessante anche il contributo analitico offerto dalle tavole fotografiche, che integra efficacemente il resto del materiale, proprio perché (sempre dalla scheda di presentazione dell'esercizio):

*...il linguaggio fotografico è molto diverso, ci fa guardare agli oggetti con ancora un'altra prospettiva, ci costringe tralaltro a figurare un oggetto in un contesto, nel mondo, e quindi anche in relazione con altri oggetti/ambienti.*

Ma anche perché, come mi ha indicato la vicenda del 'Furoshiki social', quello fotografico è ormai un elemento centrale e del tutto naturale del linguaggio e del modo di comunicare dei nativi digitali.

### **Let's get physical**

La scelta di analizzare oggetti domestici, talvolta assolutamente banali, al limite del pop, ma di produzione rigorosamente industriale, ha assicurato il contatto diretto, rendendo possibile l'analisi articolata, non superficiale, problematica, che mi ero auspicato gli studenti potessero condurre.

C'era però ancora una questione chiave, non esclusiva della DAD per la verità, da sbrogliare. Bisognava aggirare il rischio, assai comune nella nostra società tutta visiva, che gli studenti si fossilizzassero sugli aspetti più immediatamente percepibili, sul colpo d'occhio: un elemento determinante, importantissimo nel design, ma non esclusivo.

Nonostante tutte le raccomandazioni possibili in questo senso – questo lo scopo dell'incrocio tra diversi elementi di analisi visiva, lo schizzo annotato, il disegno in pulito, la fotografia, e quello analitico testuale... – la possibilità di una lettura sommaria, di superficie, persisteva. Anche perché se i ragazzi stavano lavorando in diretto contatto con gli oggetti in analisi, la comunicazione tra noi avveniva necessariamente e comunque attraverso immagini.

Non bastava che le nostre analisi grafiche fossero belle, non potevamo rinunciare a indagare a fondo.

E dato che mentre la buona progettazione di un oggetto deve andare oltre il suo solo *appeal*, continuare a esortare gli studenti a non fermarsi al compiacimento estetico del disegno avrebbe potuto non essere sufficiente. Serviva un piano inattaccabile.

Quando arrivo a toccare questo punto a lezione, mi servo di un aneddoto, che mi prendo la libertà di riportare anche qui.

Dobbiamo andare al 1999 quando, mentre lavoravo al progetto di un altro libro (Ceccarelli N., *Progettare nell'era digitale, il nuovo rapporto tra design e modello*, Venezia, Marsilio, 2002) visitai l'azienda Poggi per un'intervista al titolare Roberto, attorno a Franco Albini.

Finito l'incontro, mentre Poggi mi guida verso l'uscita attraverso un piccolo showroom dei prodotti aziendali, la mia attenzione viene attirata da un oggetto assolutamente affascinante, una poltrona.

*Roberto Poggi mi fa: – ah la tre pezzi... la conosce? –*

*E io, che non, non la conoscevo, spudoratamente (e pieno di vergogna) dico: – ma certo... –*

*Lui dice: – ma ci si è mai seduto? –*

*E io, sempre più imbarazzato: – veramente no... –*

*Lui, di nuovo: – ma provi... si sieda... –*

*E io: – ...ma no, grazie, non importa... –*

*Roberto Poggi, cortesemente, insiste.*

*Dato che la situazione non è più sostenibile, dopo qualche altro accenno cerimoniale di circostanza mi siedo.*

In una frazione di secondo, l'incontro del mio lato B con la superficie della poltrona ha materializzato una scoperta, un'esplosione di consapevolezza verso una dimensione non visibile del progetto, sicuramente implicita, ma difficilmente apprezzabile sino in fondo se non per esperienza diretta, e che si era improvvisamente rivelata.

La tre pezzi è una specie di miracolo: celebrato oggetto d'arredo, di rara bellezza, eleganza e stile assoluti è anche *la cosa* più comoda su cui io mi sia mai seduto.

Di più: è la più comoda *comunque ci si sieda*, accucci, sbrachi, sopra, capace di offrire un abbraccio comodo, sicuro, confortevole e confortante.

*Mai fermarsi alle prime impressioni*: una lezione di design da Roberto Poggi e Franco Albini.

La soluzione che ho immaginato per aiutare gli studenti ad andare oltre la prima impressione, e stabilire un rapporto articolato con l'oggetto che stavano studiando è quasi al limite... ci ho pensato sopra a lungo, non ero davvero sicuro, temevo un'ammutinamento da parte degli studenti.

Il risultato è la realizzazione di un modello in scala approssimato per *voxel*. Il voxel è il cugino tridimensionale del pixel, un elemento discreto di forma cubica con cui è possibile approssimare un valore volumetrico

per computare informaticamente dati diversi, nei GIS, in molte applicazioni medicali, in computer grafica per rappresentare fenomeni volumetrici naturali (fumo, nuvole...). Esattamente come, dovendo costruire il modello fisico di un terreno, i nostri studenti usano le curve di livello per approssimarne – in modo discreto – la forma, lavorando con i voxel possono replicare la forma un oggetto solido, traducendo la forma di riferimento per per incrementi uguali: blocchetti di lego, zollette di zucchero o elementi di forma cubica di una griglia cartesiana tridimensionale, realizzati in cartoncino.

Il modello andava realizzato in scala 1:1, partendo dalla scelta del passo di ogni intervallo: per cui io ho suggerito di usare 2 cm, sovrappo- nendo idealmente le viste ortogonali dell'oggetto da modellare alla ma- trice di riferimento per ricavarne la mappa solida di voxel che sarebbero serviti per approssimarlo.

Lavorando (si era in stretto lockdown) con quello che c'era in casa... un cartoncino di colore neutro, bianco o grigio, se possibile; taglierino affilato e cartone spesso per non segnare il piano di lavoro; squadrette e pennarello nero, per rendere esplicita la matrice di riferimento con un tratto deciso e ben leggibile, colla stick o vinilica. Come unica eventuale concessione, la possibilità di segnalare cromaticamente i tasti dei co- mandati principali (rosso caldo, blu freddo, acceso, spento... e così via).

Oltre a produrre singolari repliche discrete di phon, minipimer e doc- ce, il voxel-modello trasferiva momentaneamente il fuoco dell'analisi da- gli aspetti visivi e di superficie – importantissimi e a cui avevamo dedicato sin lì molto lavoro – offrendoci un'entità informativa davvero condivisibile, perché in qualche misura normalizzata, uguale per tutti, e soprattutto, di cui l'intera classe aveva un'esperienza (anche solo nello sforzo di con- versione realtà-modello) diretta.

L'obbiettivo era costringersi a pensare al proprio oggetto di studio qua- si facendo a meno della vista, forzandosi a mettere l'accento – seppur in modo imperfetto, ma lo scopo di un modello è sempre offrire un'esperien- za parziale, tematica, della realtà – su altri parametri: il peso, l'equilibrio, la dimensione tattile, la manovrabilità dei comandi...

Per finire in bellezza, considerato che comunque questi modelli non avremmo potuto scambiarceli per prenderli in mano e analizzarli, la con- segna finale è consistita in un breve filmato di non più di 40 secondi, da auto-produrre e caricare sulla piattaforma per la DAD. Nel filmato, gli elementi ricavati dell'analisi e costruzione del modello dovevano essere

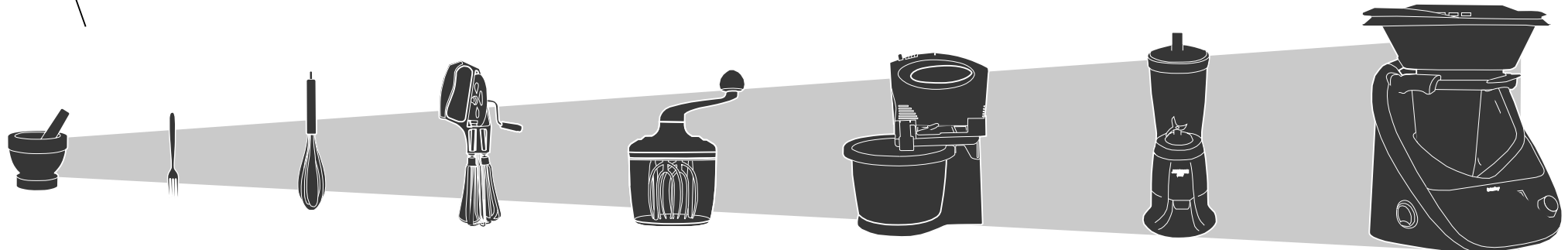
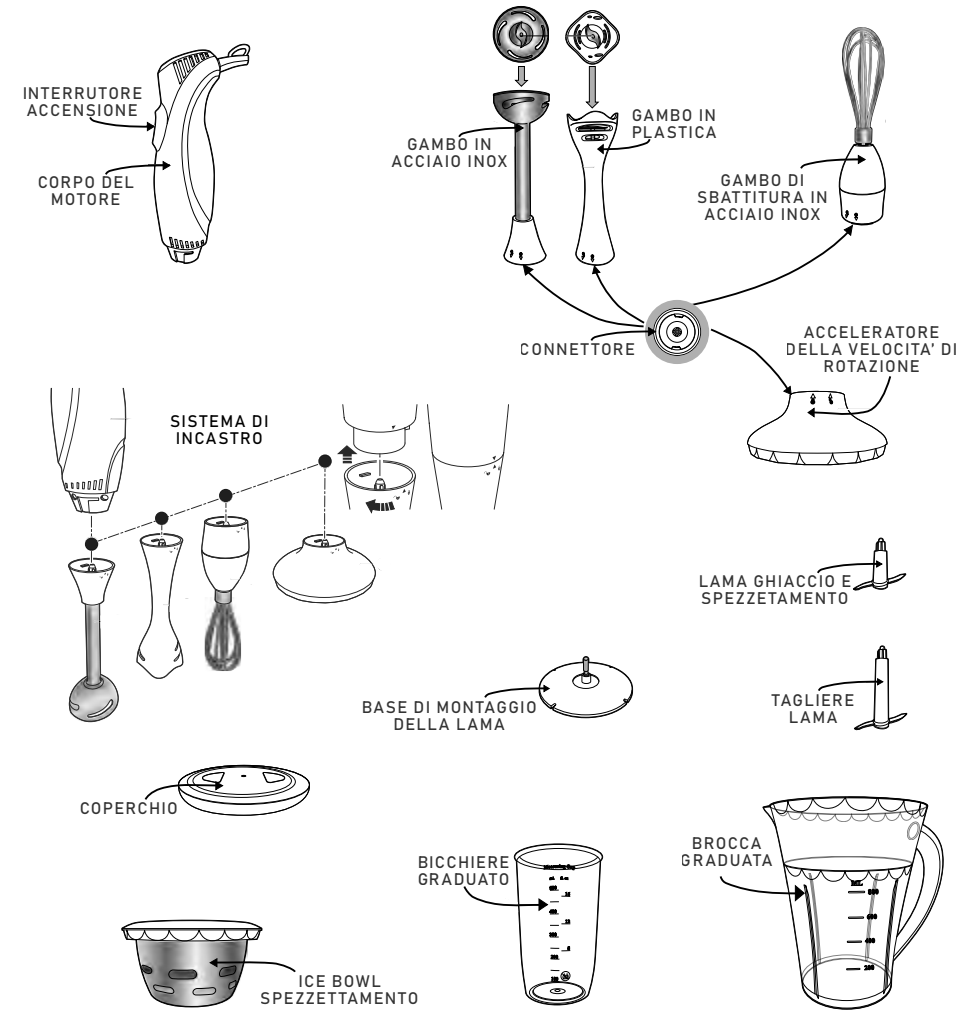
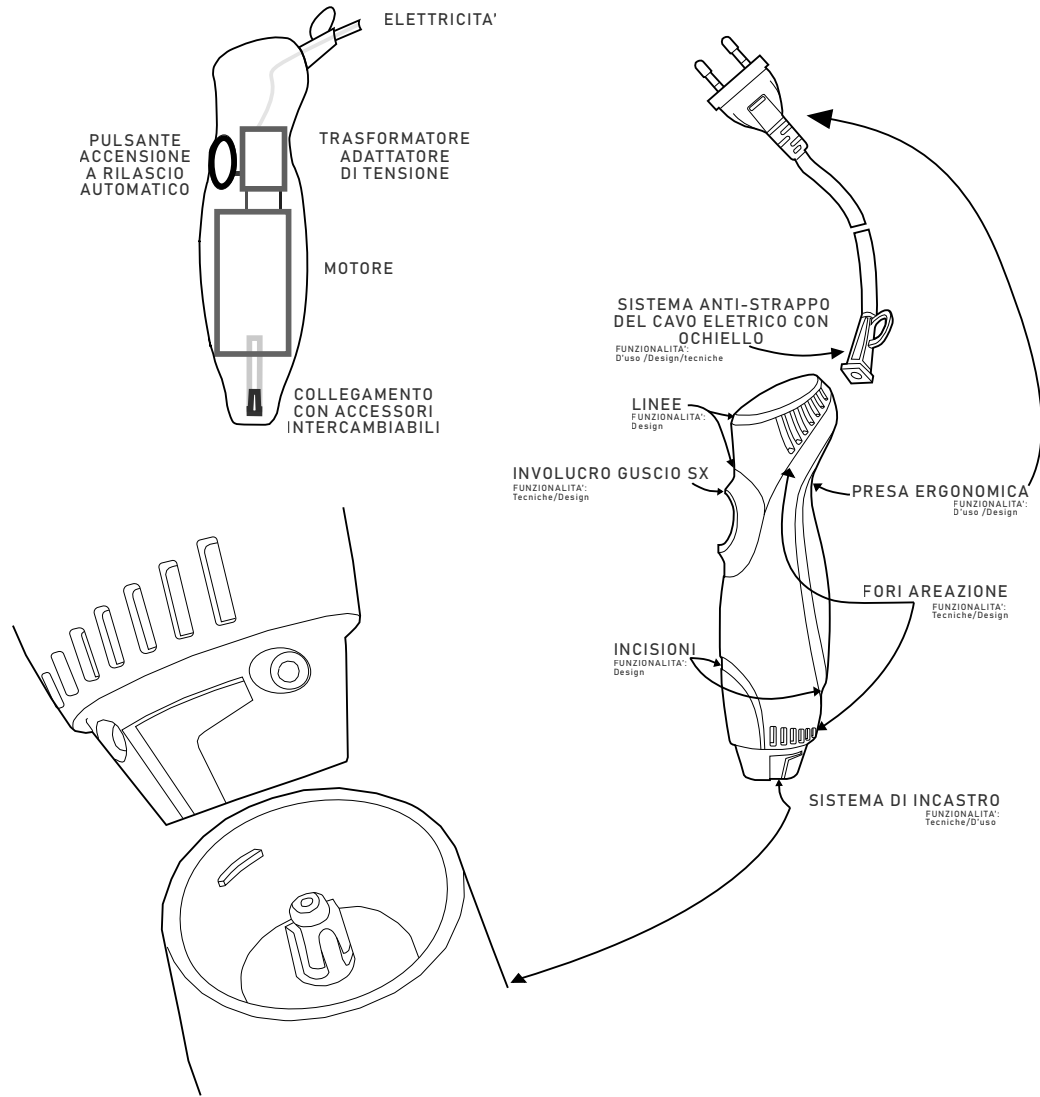
raccontati tramite l'interazione con le mani dell'autore stesso, o con altri oggetti, o liberamente, con qualunque altra soluzione narrativa che per- mettesse di comunicare gli esiti del lavoro di indagine.

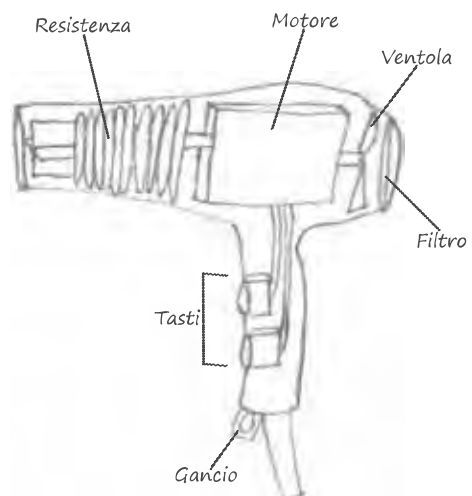
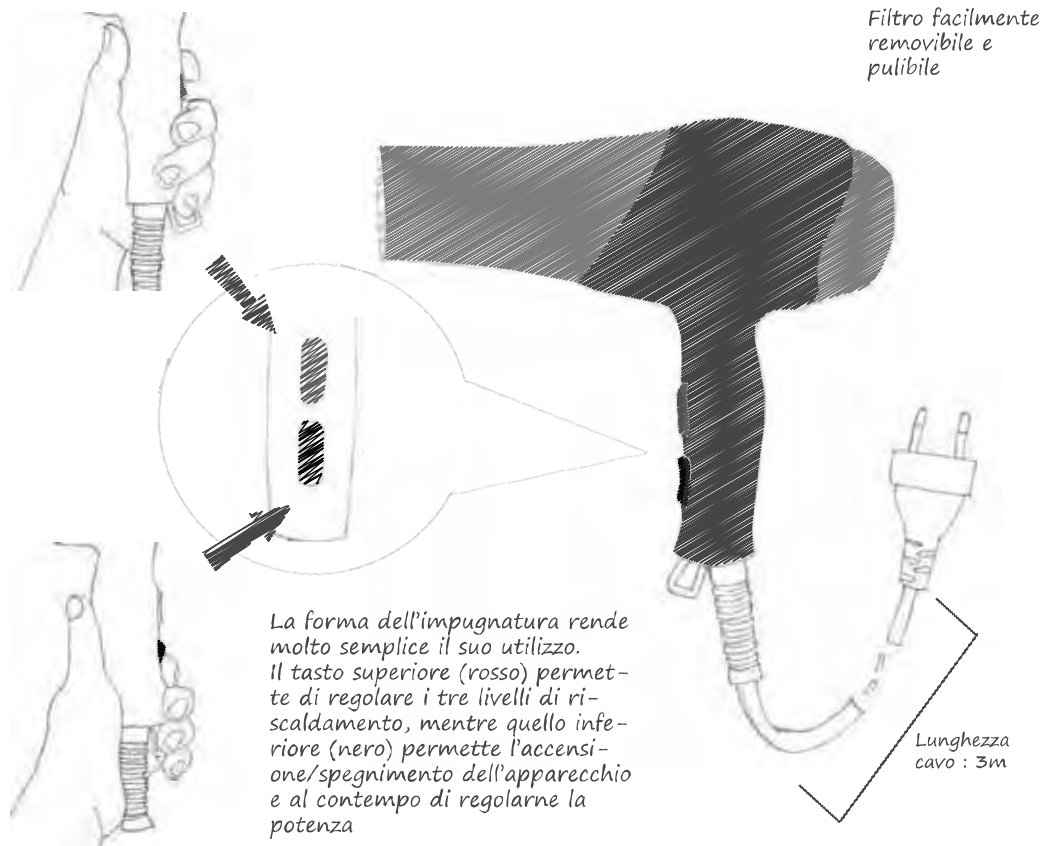
Per rendere ancora più chiara l'idea di questa conversione, stimolan- do un approccio creativo alla realizzazione di questi racconti visuali, ab- biamo visto in streaming il geniale videoclip realizzato da Michel Gondry per la canzone *Fell In Love With A Girl* dei *White Stripes*, in cui mattoncini lego animati in stop-motion replicano volumetricamente i pixels dei più convenzionali fotogrammi originali.

*Nella doppia seguente: scheda di sintesi  
'annotata' di un minipimer (Francesco  
Marongiu).*

# sb500 Frullatore a immersione (minipimer)

# Componenti ed Accessori

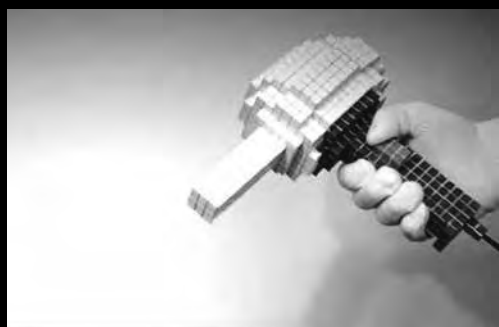
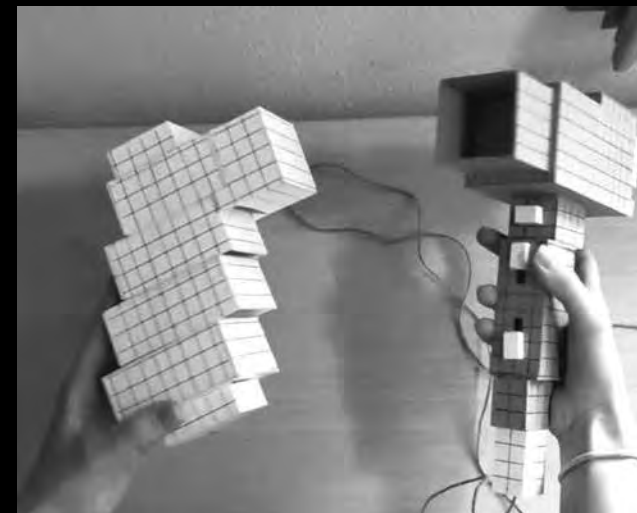
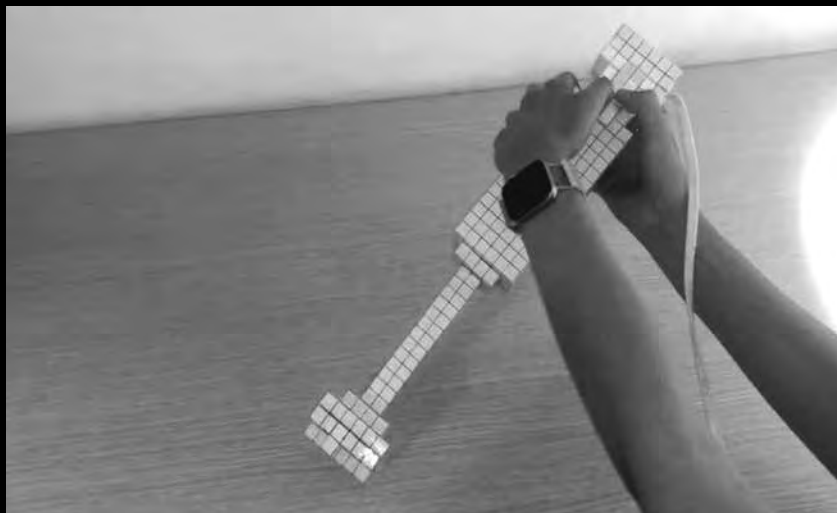




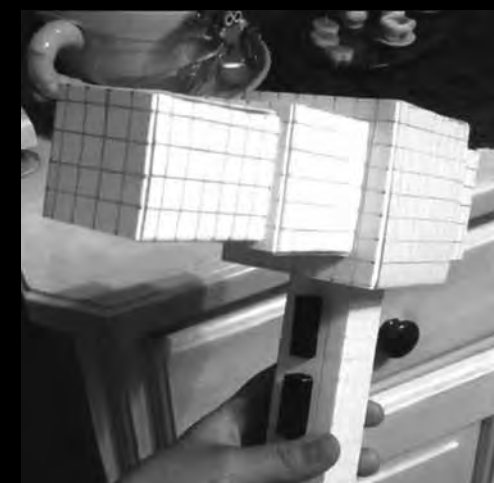
A sinistra, una scheda di sintesi 'annotata' di un asciugacapelli (Ester Monti). Qui sopra, una composizione fotografica di Mateusz Cabizza.

Nella doppia seguente, la scheda di sintesi 'annotata' di Fabrizio Saccu.





*Fotogrammi dai video del modello per voxel.  
Un montaggio dei lavori di: Mateusz Cabizza,  
Giuseppe Pinna, Federica Masia, Sara  
Saddi, Ester Monti e Simone Sanna.*



### 3. Laboratorio di comunicazione visiva

Il corso di Comunicazione del Progetto, che assieme a quello di Comunicazione Visiva configura il nostro Laboratorio di Design della Comunicazione (4 + 6 CFU) del primo anno di studi, è l'unico di cui sono riuscito a tenere in presenza almeno due lezioni. Lezioni-esercitazioni fiume in effetti, svolte nei primi due giorni della settimana del blocco.

Non saprei dire se sia per questo contatto diretto con i nostri studenti più giovani, ma è un fatto che dei miei tre corsi dello scorso semestre questo è quello che ho complessivamente vissuto in modo meno problematico e sicuramente più sereno.

Forse anche proprio per la giovane età della classe, è nella relazione a distanza con gli studenti di questo corso che, durante il lockdown, ho riscoperto un significato del mio lavoro che nel tempo e con la routine si era come offuscato. Soprattutto nei primi sconcertanti giorni del blocco, ho infatti avuto la chiara percezione di quanto la certezza di questo appuntamento, pure nella precarietà dei primi collegamenti online, significasse, per i ragazzi – e un po' anche per me – per mantenere vivo un senso di comunità, tenere accesa un'idea di normalità, continuare nonostante tutto ad essere attivi, ad avere uno scopo, aldilà dell'emergenza. Nelle settimane successive avremmo poi imparato, nostro malgrado, parlandoci attraverso la strada, riunendoci sui balconi a cantare e suonare... addirittura giocando a tennis tra i tetti, a trovare modi per tornare a sentirci una comunità (in alcuni casi anche più di prima), rompere l'isolamento e iniziare elaborare strategie per convivere con la pandemia.

Mi si è insomma chiarita come non mi capitava da tempo, l'importanza sia del lavoro che faccio che del luogo, l'università pubblica, in cui lo faccio: anche per la loro funzione di riferimento e collante sociale. È stata una bella lezione.

Dopo le due lezioni d'apertura tenute in aula, che erano in effetti andate molto bene (il modulo si apre combinando esercitazioni guidate, molto dirette e a volte faticose sul software grafico, con comunicazioni ex-cathedra di inquadramento teorico sui fondamentali della grafica digitale), ci siamo dovuti ritirare nella nuova dimensione remota, che ci avrebbe accompagnato sino all'esame. Sulla base di questo fortunato esordio la didattica è poi proseguita, nella modalità a distanza, in modo decisamente fluido. C'è voluto molto lavoro certo nelle revisioni a distanza, e alcuni passaggi hanno richiesto ripetizioni e richiami, ma siamo tutto sommato andati sorprendentemente bene. Soprattutto, i ragazzi erano molto a fuoco, concentrati, ben disposti ad applicarsi per acquisire una familiarità con nuovi ambienti di elaborazione grafica digitale e mettere subito in pratica quanto appreso tramite piccole esercitazioni progettuali.

La didattica si è quindi distesa in parallelo nei due moduli, e con Marco Sironi, che ormai da diversi anni è responsabile di quello di Comunicazione visiva, nonostante il trasferimento nella modalità a distanza, siamo riusciti a portare avanti il consueto programma senza particolari intoppi.

L'organizzazione del corso fa perno sull'integrazione tra i due moduli, il mio a spiccato carattere di servizio, dedicato ad un accompagnamento critico all'uso degli strumenti della grafica digitale, quello tenuto da Sironi che presenta un vasto inquadramento sui fondamentali della progettazione grafica (composizione, griglie, tipografia...), inframmezzato a una articolata serie di classici esercizi di *visual basic*.

Anche in condizioni normali, i due moduli – piuttosto densi di contenuti – procedono generalmente in parallelo per i primi 3/5 del laboratorio per poi convergere gradualmente verso un progetto comune di fine anno, che io e Marco guidiamo in co-presenza nel corso di intense sedute a carattere di workshop nelle ultime due o tre settimane di lavoro.

In questa parte finale del laboratorio, generalmente lavorando in piccoli gruppi, gli studenti sviluppano di norma un artefatto cartaceo di sintesi che devono stampare e assemblare per la presentazione finale: un piccolo gadget, una brochure *double-face*. In questo progetto conclusivo, che sviluppa uno stesso tema esplorando i linguaggi dell'info-grafica e della composizione tipografica articolandoli come due 'facce di una stessa medaglia', abbiamo in passato 'trattato' in maniera assai soddisfacente una varietà di temi, tra cui spiccano le reinterpretazioni delle parabole del Vangelo e delle favole di Esopo.

Giunti in primavera avanzata quasi alla fine del corso, avendo superata la fase più stretta del lockdown, ma sempre rigorosamente in 'modo

DAD', consapevoli della necessaria rinuncia alla dimensione di gruppo – uno degli elementi didattici chiave di questa prova – e consci che l'esercizio sarebbe comunque stato svolto dagli studenti individualmente, ognuno a casa sua, ci è sembrato importante cercare comunque di salvaguardare un suo importante aspetto didattico. Questo risiede nel salto insito nel vincolo di dover sviluppare la stessa idea in due modi completamente diversi, confrontandosi con le necessarie traduzioni di linguaggio e cercando in qualche misura una sintesi concettuale tra il lavoro svolto nei due percorsi complementari in cui il laboratorio si articola.

Serviva un espediente con cui chiudere il cerchio. La soluzione è venuta da un gioco ottico molto diffuso nel XIX Secolo, il taumatropio. Si tratta di quel dispositivo che presenta un disco di cartone, ai cui estremi sono legate due cordicelle, e sulle cui due facce sono riprodotte due immagini. La veloce rotazione del disco, resa possibile dalle corde, produce per effetto della persistenza retinica la fusione delle due figure in un'unica immagine.

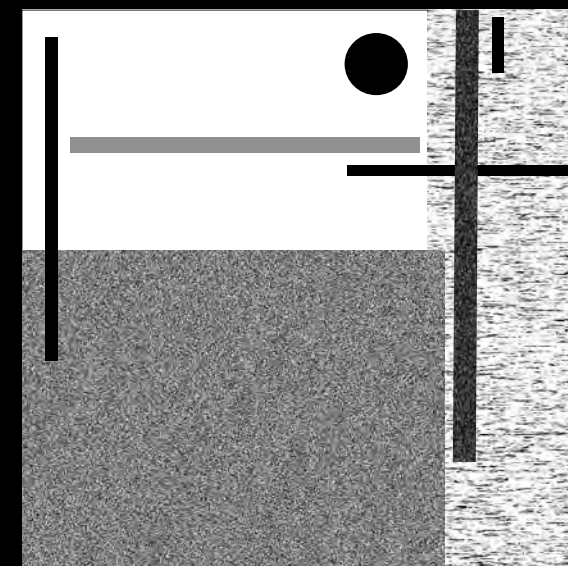
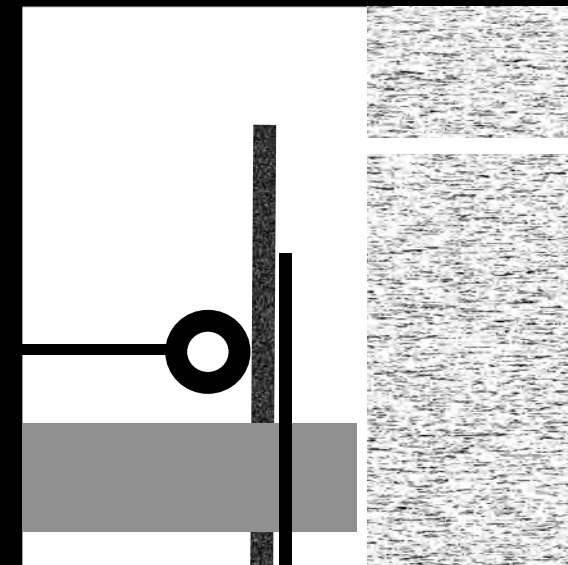
In questa circostanza, nell'esercizio proposto, alle due immagini 'facce della medaglia' si chiedeva di lavorare assieme, seppur nell'effimero sfarfallio di qualche istante, per produrre un nuovo significato, rafforzandosi possibilmente a vicenda anche sfruttando l'effetto di movimento prodotto da questo elementare quanto singolare dispositivo.

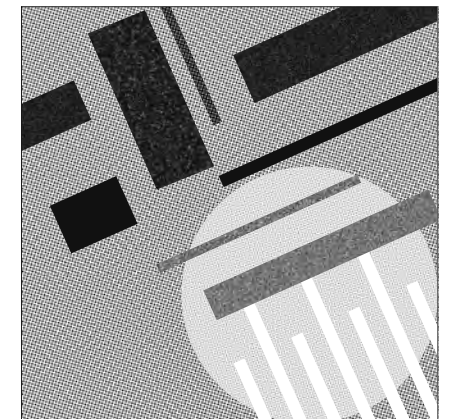
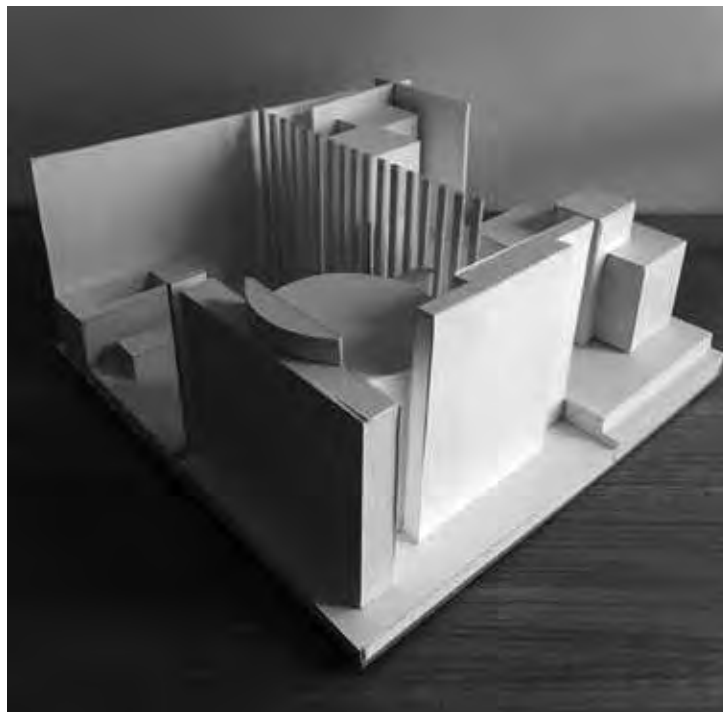
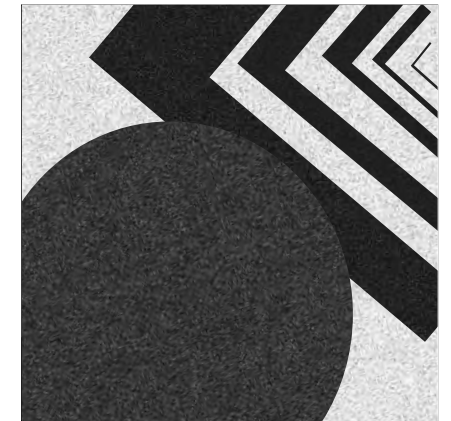
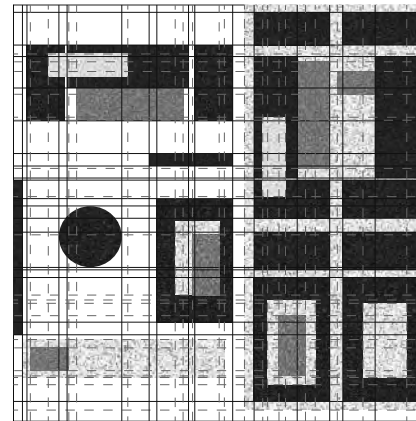
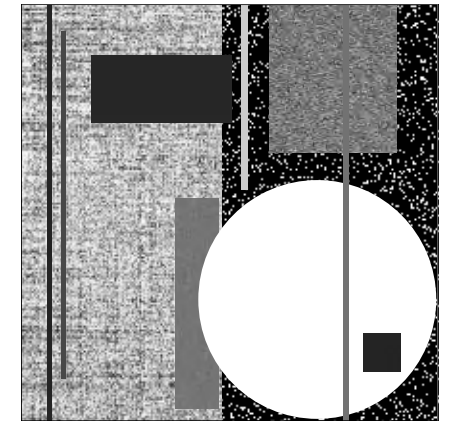
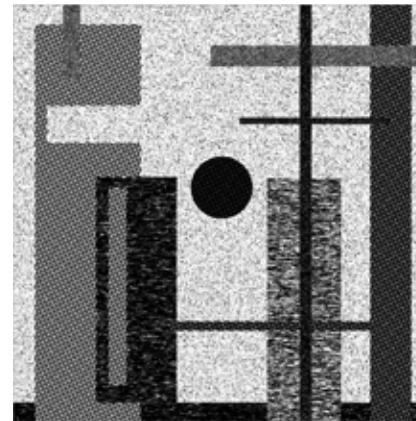
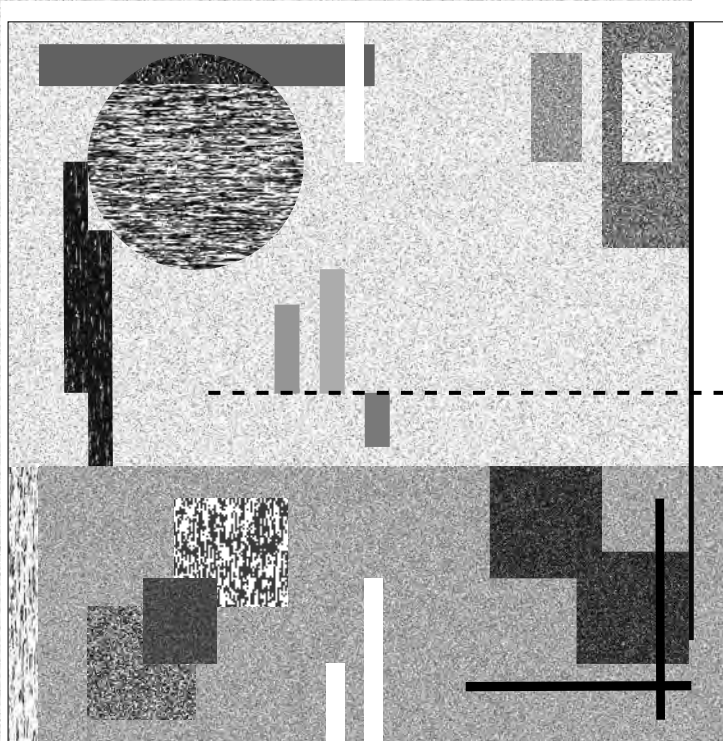
Per stimolare il massimo livello collaborativo possibile tra le due modalità di intendere il progetto e la comunicazione, e sottolineando la necessità di esplorare l'effetto combinatorio che il dispositivo suggerisce, abbiamo quindi posto agli studenti il vincolo di progettare un loro taumatropio in cui visualizzare un verbo a scelta, ma necessariamente basato sul prefisso 'co(n)-'.

Com-primere, co-operare, com-petere, com-pilare, com-porre, concludere, con-fondere, con-vergere, con-giungere, co-struire, co-municare... ecco alcuni dei verbi scelti dagli studenti per l'esercizio, la cui consegna ha avuto luogo tramite la condivisione, sulla nostra piattaforma DAD, di un breve filmato che permettesse di apprezzare il taumatropio in movimento.

L'archivio delle consegne restituisce uno straordinario campionario di soluzioni domestiche: sfondi di stanze, piccoli set incastrati tra pile di libri.

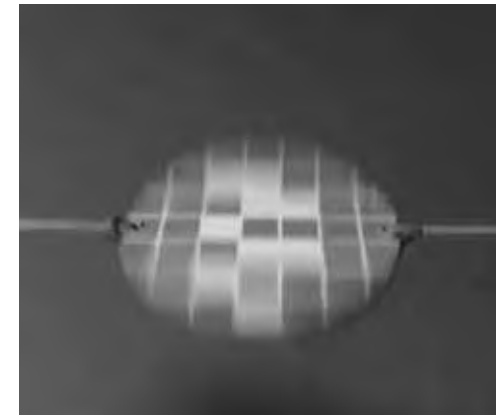
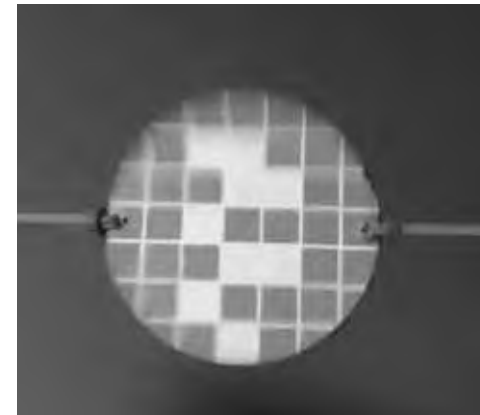
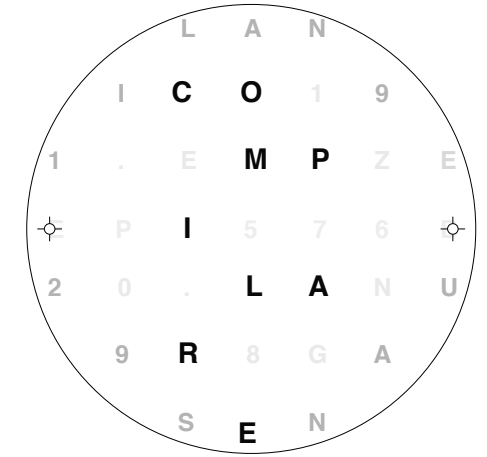
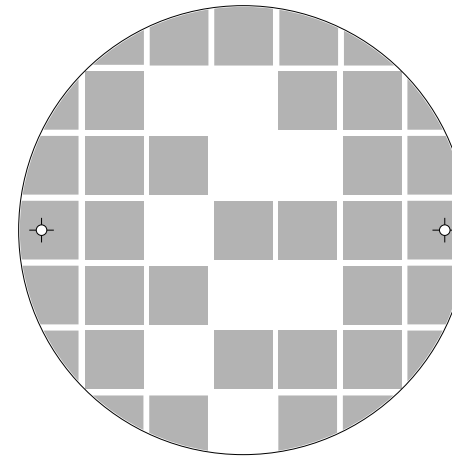
Esattamente come sarebbe stato cento e più anni fa, la magia elementare, quasi crepuscolare, incorporata nei brevi filmati restituisce ingenuamente, e per pochi effimeri istanti, una piccola meraviglia comunicativa in cui – e mi sia permesso sottolineare come questa possa essere una valida metafora per il nostro modello didattico – il risultato





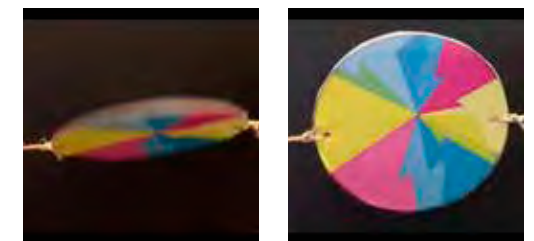
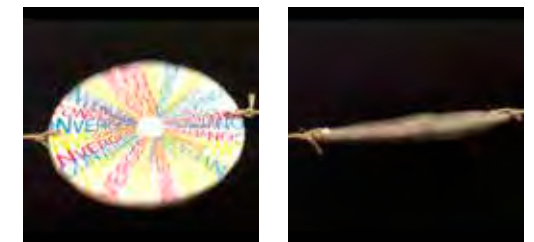
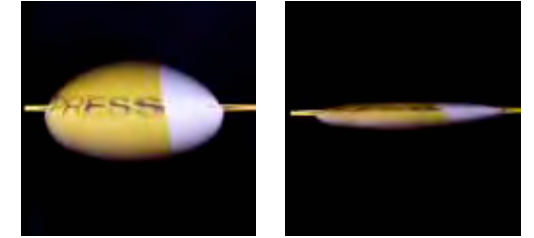
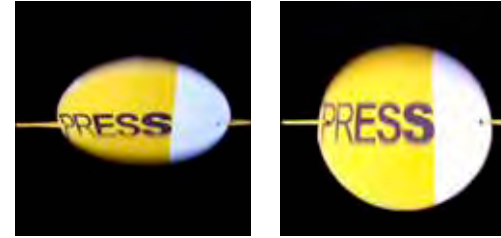
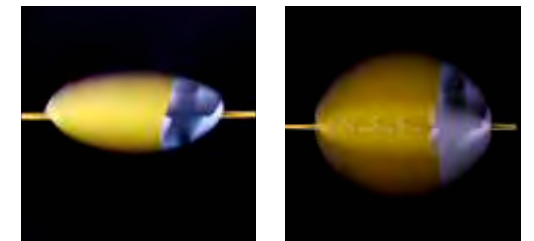
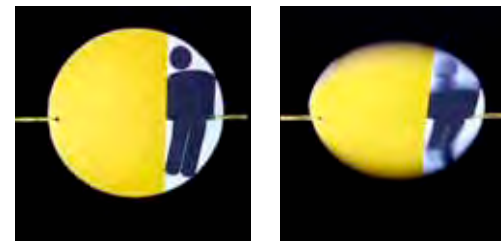
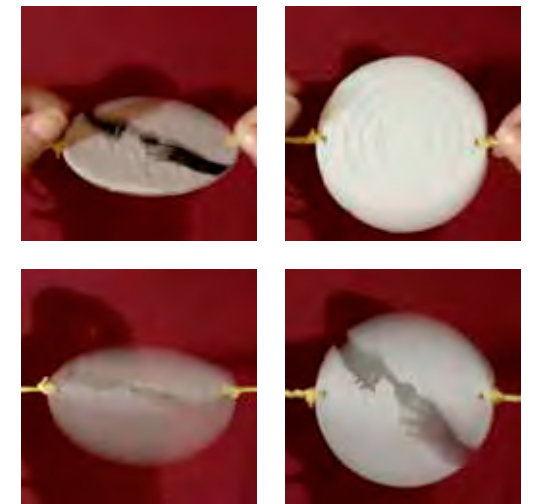
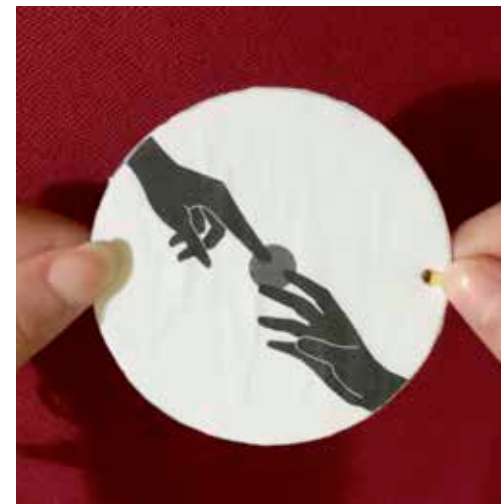
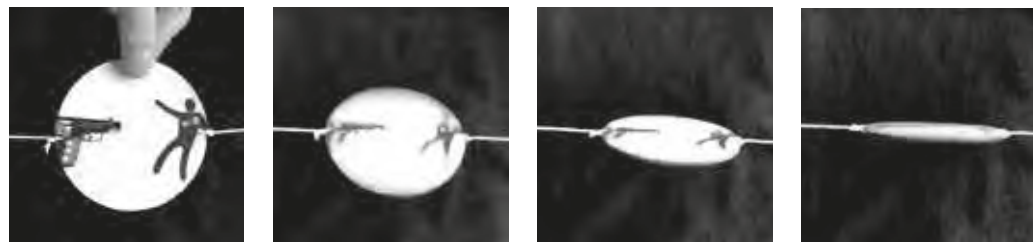
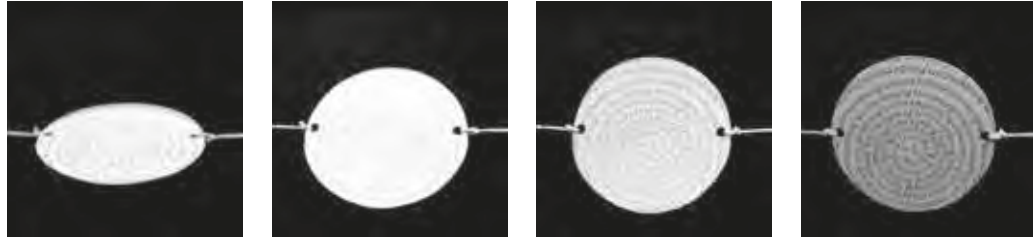
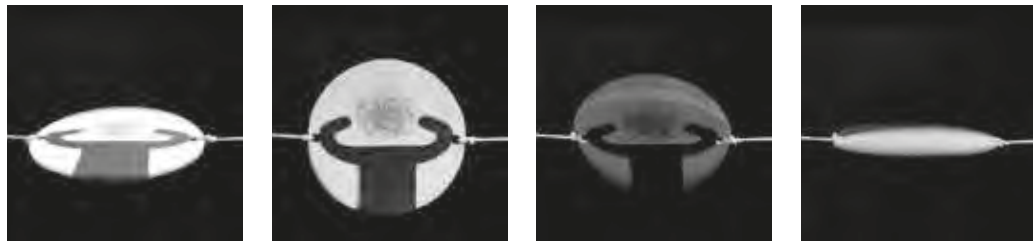
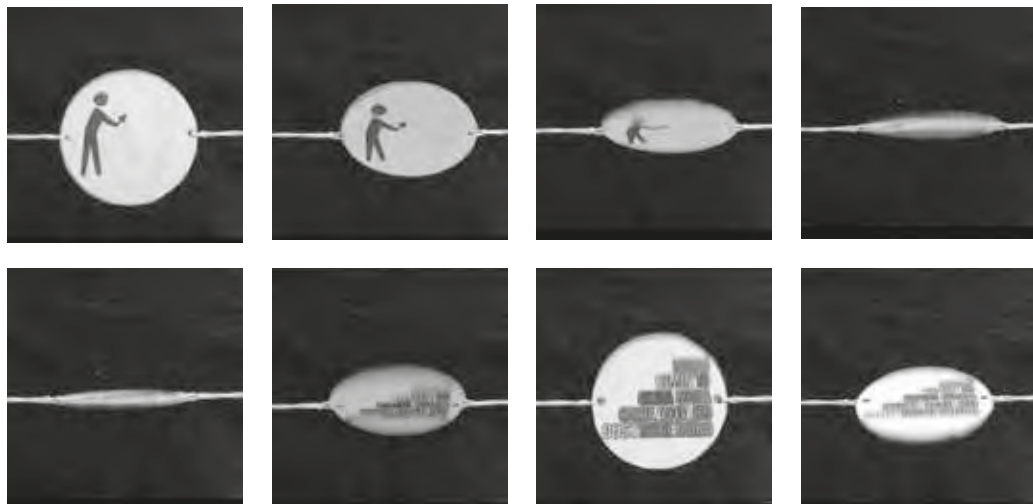
*Modulo di Comunicazione visiva (docente Marco Sironi). In questa pagina: basic design, esercizi di composizione (Mattia Farre, Asia Urgeghe); individuazione di griglie strutturali (Matteo Manca); studio di spazialità e dinamismi (Sonia Cirronis, Mariagiulia Golino).*

*Pagina a sinistra: composizione in piano e sua interpretazione/traduzione in modello tridimensionale (Nicole Proietti).*



Modulo Comunicazione di progetto (docente Nicolò Ceccarelli): esercitazione di progettazione di un murales. Elaborati 'ambientati' di Asia Urgeghe (sopra) e

Massimo Piras. Nella pagina a fianco, elaborato congiunto, esercizio taumatropio: esecutivi e fotogrammi dal video finale di Nicole Proietti (verbo: Compilare).



Elaborato taumatropio: sequenze di frame dai video finali realizzati dagli studenti.  
Dall'alto: Costruire (Massimo Piras),  
Confondere (Alessandra Giagoni),  
Concludere (Nicolò Sanna).

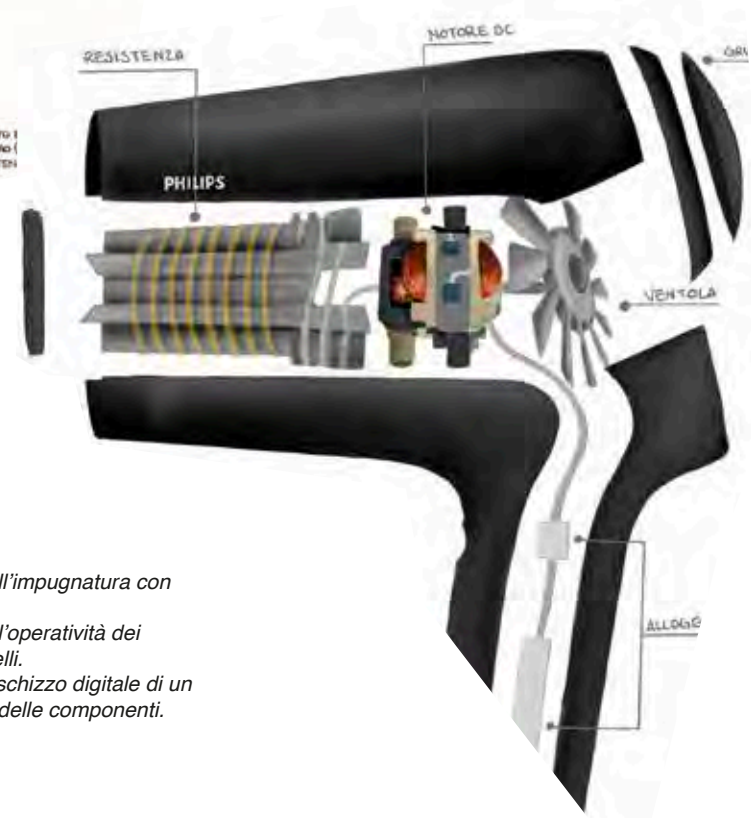
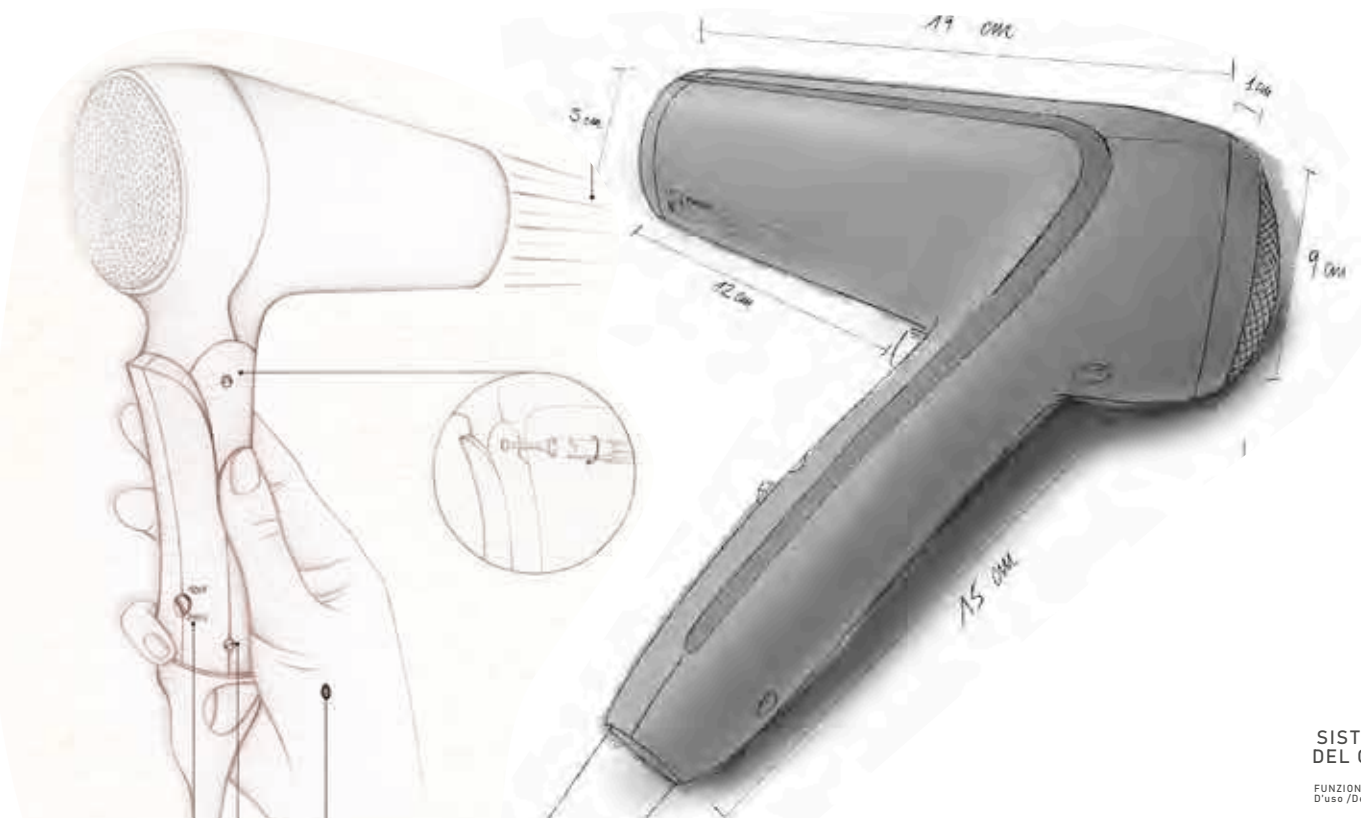
A destra, nella pagina a colori:  
Convergere (Debora Ore),  
Comprimere, (Antonio Meloni),  
Convergere (Mariagiulia Golino).



**THE END**

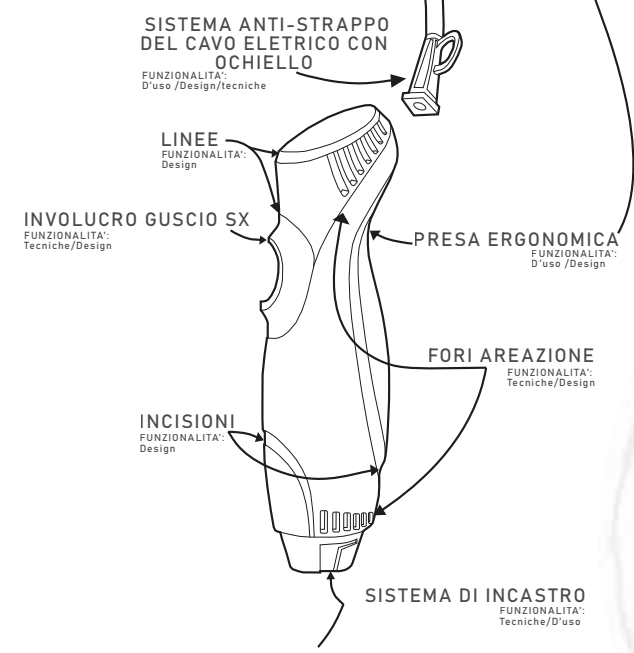
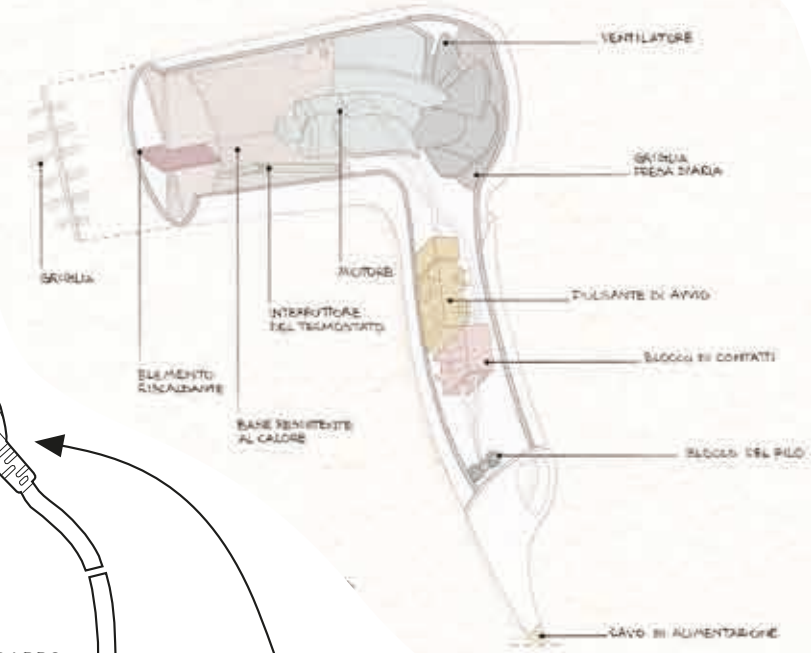
A sinistra, pagina dalla graphic novel Fertilia di Giacomo Bua.

Sopra, un estratto della graphic novel di Viola Orgiano.

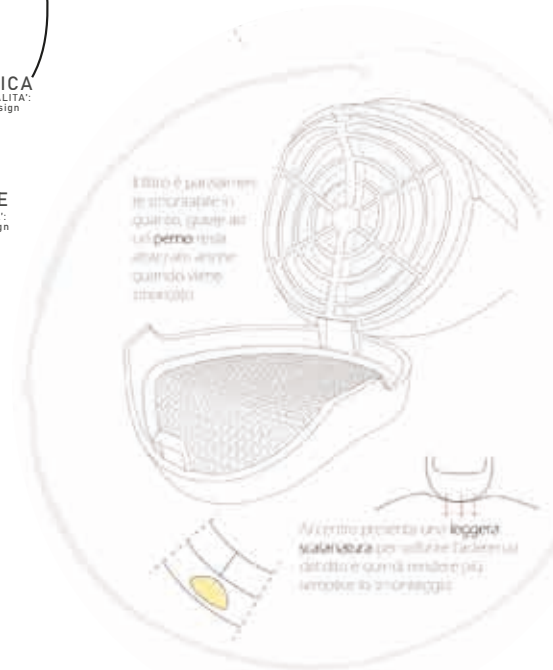


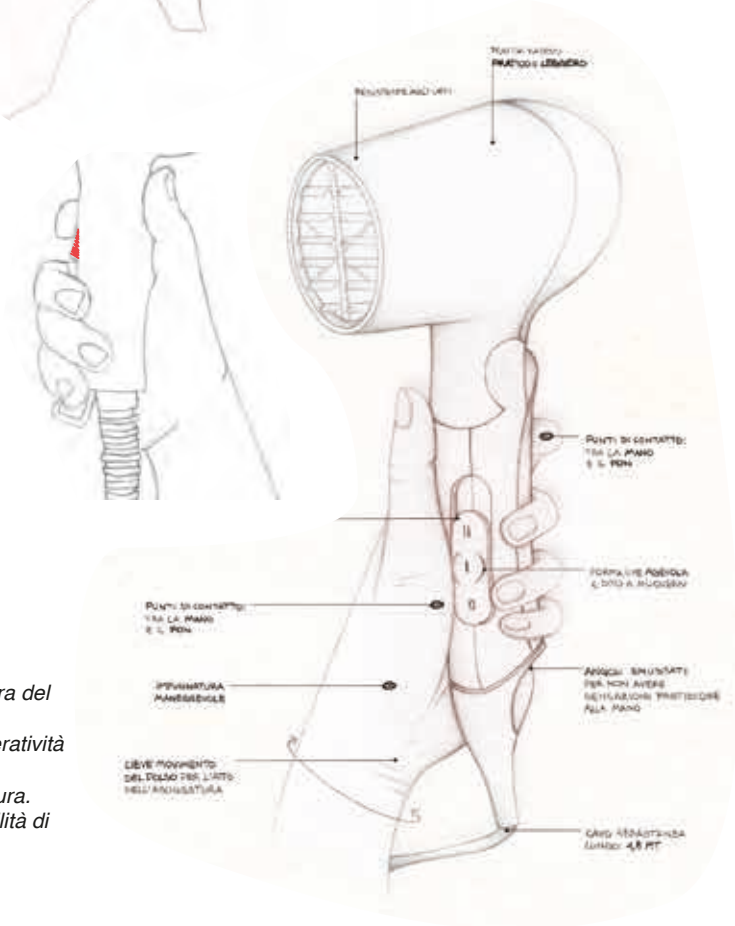
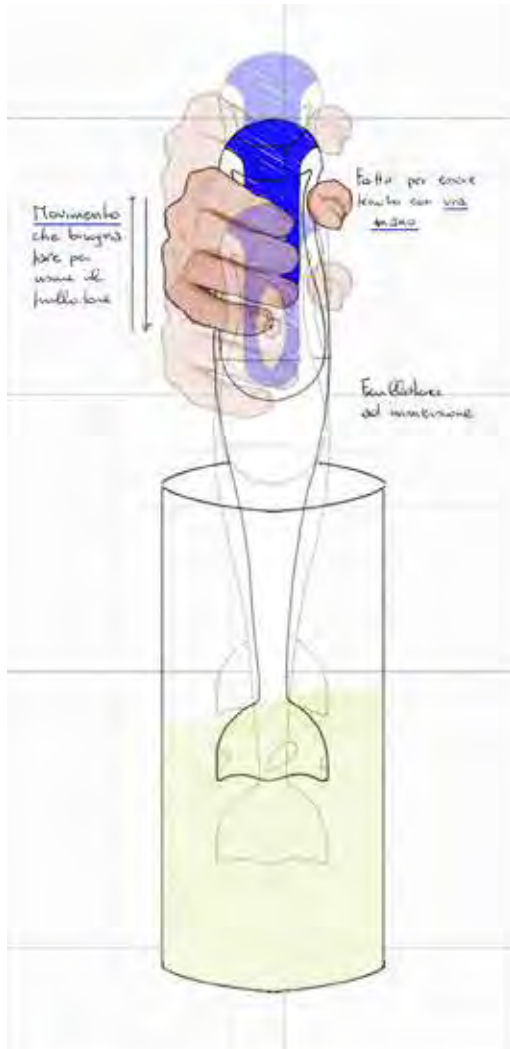
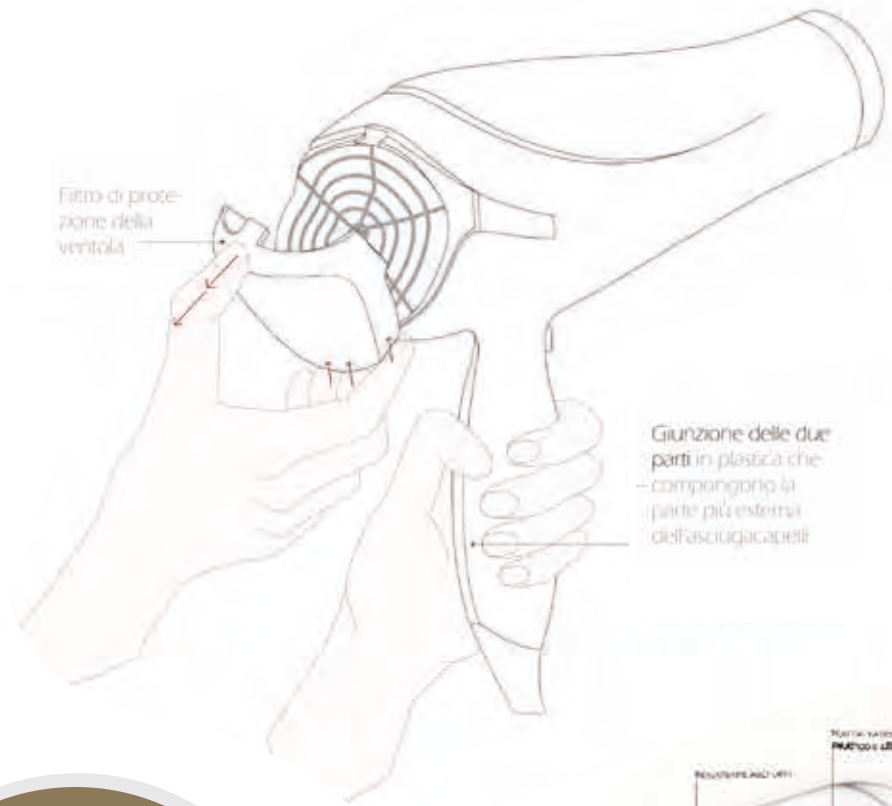
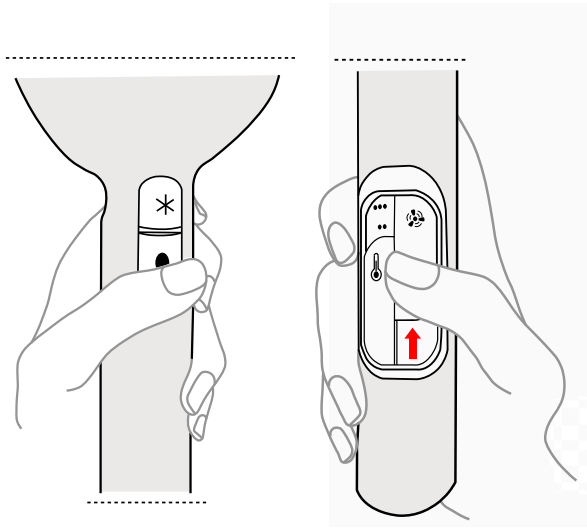
Lara Marras, schema dell'impugnatura con dettaglio.  
Rossella Nioi, analisi dell'operatività dei controlli dell'asciugacapelli.  
Enrico Quartu, render a schizzo digitale di un phon e schema esploso delle componenti.

ANALISI FUNZIONALE



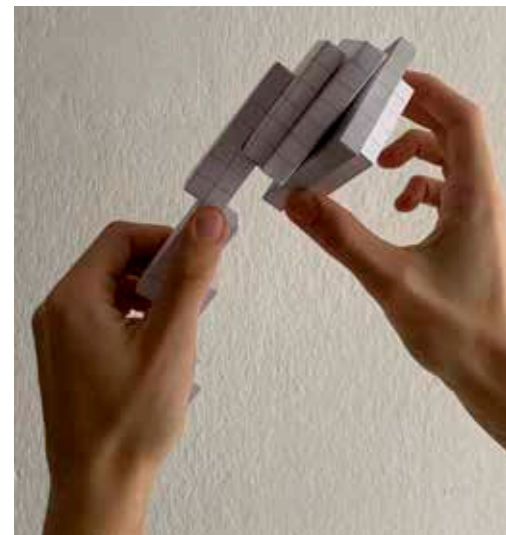
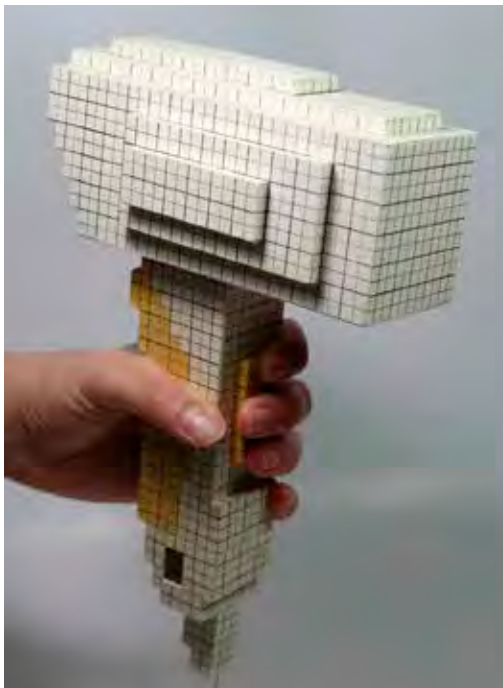
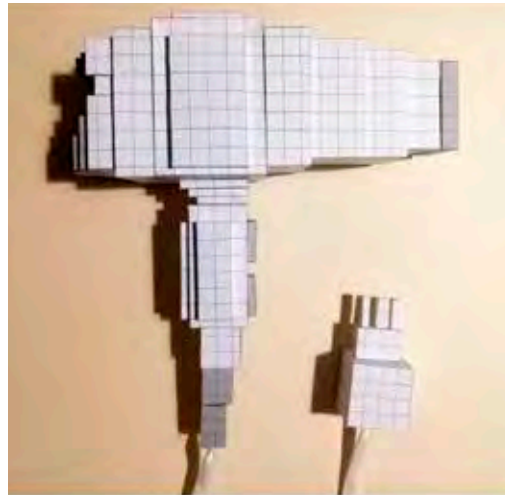
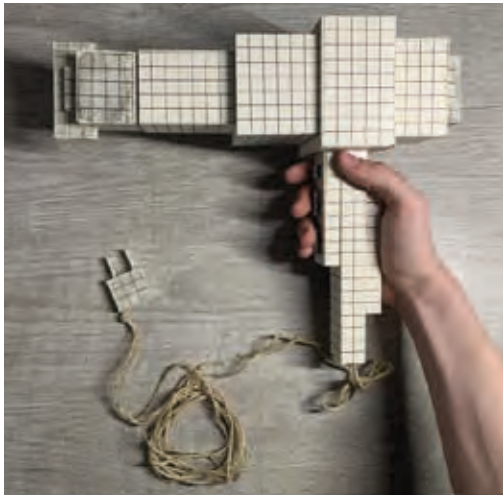
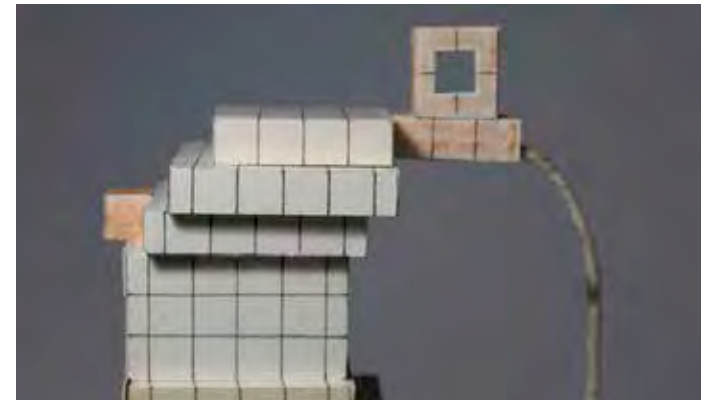
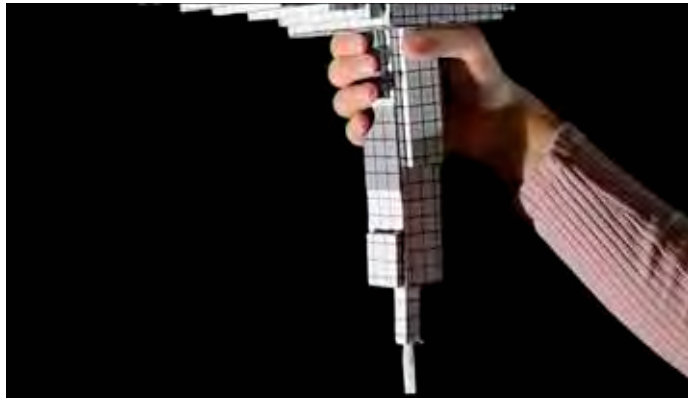
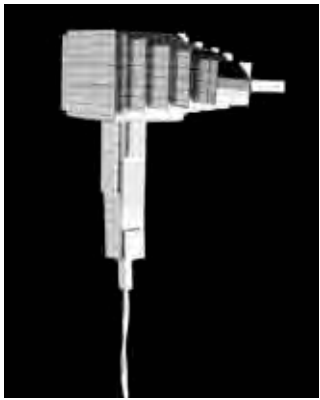
Lara Marras, spaccato di asciugacapelli.  
Francesco Marongiu, definizione delle parti dell'oggetto.  
Chiara Marras, dettaglio di apertura del filtro posteriore phon.





Federica Masia, visualizzazione dell'utilizzo.  
 Simone Sanna, schizzo di schema d'uso di un minipimer.  
 Rossella Nioi, analisi dell'operatività dei controlli; Lara Marras, schizzo dell'operabilità di un asciugacapelli.

Chiara Marras, schema di apertura del portello posteriore di phon.  
 Davide Innocenzi, analisi dell'operatività di un soffione per doccia.  
 Ester Monti, studio dell'impugnatura.  
 Lara Marras, schizzo dell'operabilità di un asciugacapelli.



*Pagina a lato, dall'alto: Rossella Nioi (due viste), Andra Sodini, Chiara Marras, Lara Marras (due viste).*

*Qui sopra: Simone Sanna, minimpimer (vista insieme e dettaglio); Annamaria Dore, asciugacapelli; Davide Innocenzi, doccino.*



*Fertilia: progetto Lascia il segno!  
(Viola Orgiano e Veronica Ruda).*

*La serie di render di progetto illustra  
l'atmosfera interna prodotta dall'interazione  
tra la struttura muraria preesistente e l'anima  
in legno pensata per riarticolare la spazialità.*

*A sinistra, dall'alto: vista dello spazio  
multifunzionale del primo piano e  
vista dell'ambiente destinato ad atelier  
per artista/galleria espositiva*

*Qui sopra, dall'alto: vista di un appartamento/  
studio per residenti temporanei al secondo  
piano e colpo d'occhio sull'altana panoramica  
con vista del golfo.*



*Fertilia: progetto Your way in.  
(Anna di Girolamo e Giacomo Bua).  
A lato: veduta giorno e notte della piccola  
gastronomia sui portici di via Pola.*

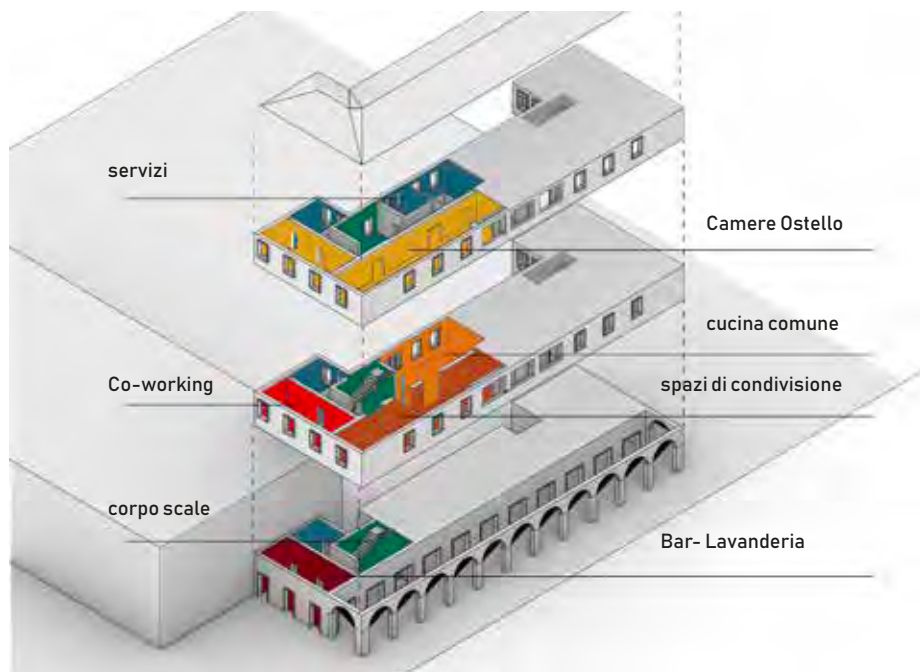
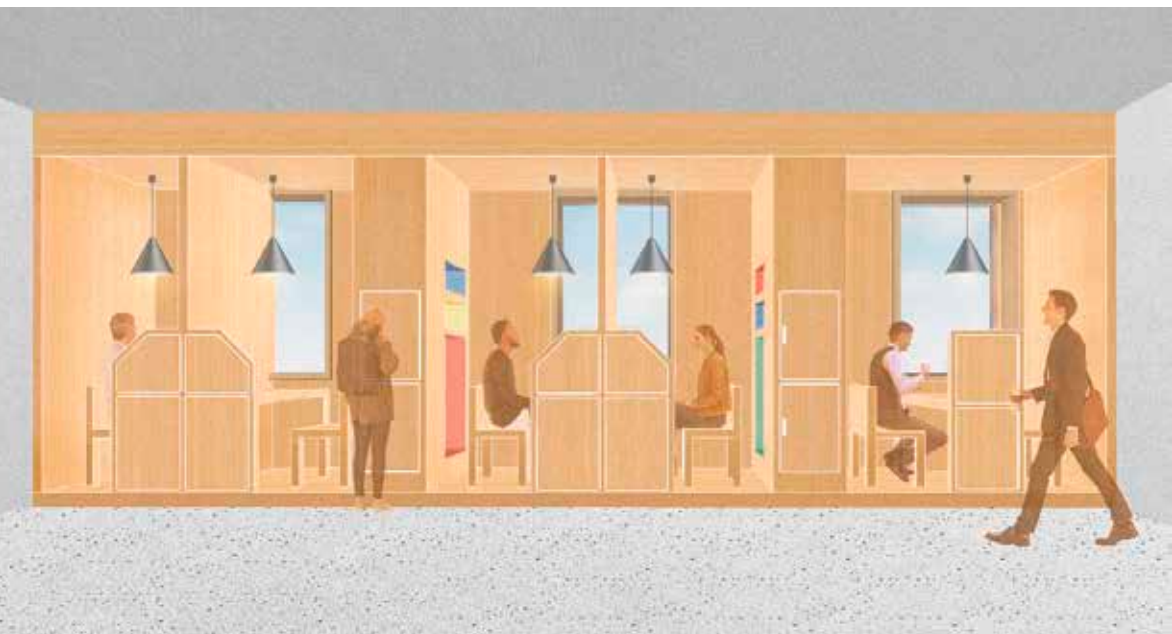
*In questa pagina: render degli spazi  
co-working con affaccio sul locale  
sottostante.*



*Fertilia: progetto La Terza Vita.  
(Simona Serra e Ilaria Vargiu).  
Sopra: vista d'insieme della galleria con  
ballatoio al pian terreno che mette in*

*relazione la strada con il giardino interno.  
A destra: l'ingresso del centro culturale sul  
porticato di via Pola e la grande amaca  
collettiva della zona relax al piano intermedio.*





*Fertilia: progetto Dal Letto Alla Città.  
(Federico Gramignano e Ilaria Mundula).  
Render di anteprima della galleria*

*co-working al primo piano e (sotto) schema  
esploso dell'organizzazione verticale e della  
distribuzione delle funzioni.*

*Contributi*

## *Dalla didattica a distanza alla didattica della presenza*

*di Francesca Arras*

L'emergenza sanitaria della pandemia, dovuta alla diffusione del virus Sars-Cov2, ci ha catapultato nella didattica a distanza, spingendoci a esplorare a fondo nuove modalità di interazioni didattiche, consapevoli del fatto che nessuna di queste avrebbe mai potuto sostituire la compresenza in aula: il provare a ritrovarsi, docenti e studenti ognuno nella propria casa, a pensare e creare la stessa cosa nello stesso istante. I dubbi quindi erano molti; ad esempio: come avremmo potuto sostituire la relazione educativa e didattica in presenza (così caratterizzante i percorsi laboratoriali del nostro Dipartimento), l'ambiente, il corpo e le mani che apprendono insieme, l'intimità del raccontarsi, con un'offerta digitale appropriata? I nodi da sciogliere erano molti. Il principale era quello non tanto di affrontare un tempo lungo di non-scuola, consapevoli che nessuna educazione a distanza potrà mai supplire la complessa e ricca rete di relazioni significative che si creano nelle classi in presenza, quanto nella complessità del provare a costruire un'apertura che offrisse agli studenti, nel caso fosse riuscita nel suo compito, la possibilità di permettere ai nostri ragazzi di compiere viaggi siderali nell'apprendimento e nella scoperta, con un'attenzione speciale alle abilità da trasmettere e sperimentare insieme, legandoli al tema dell'insegnamento del Design.

Lo strumento che stavamo provando a usare è uno strumento imperfetto, ma, tra molti dubbi, abbiamo intuito che forse ci avrebbe portato ad *altro*, e che questo *altro* avrebbe potuto, in qualche maniera, essere generativo se mosso da due desideri – sincronici e sottili – che si incontrano. Questo ha comportato la necessità di costruire e adottare procedure e processi più bottom-up, più basati sui reali bisogni degli studenti, con un ribaltamento del rapporto di potere e della titolarità dell'apprendimento dal docente e tutor verso il discente, attraverso la creazione dell'alleanza formativa e la consapevolezza di stare compiendo un passaggio importante nell'avventura dell'apprendimento.

La figura del docente e dell'assistente alla didattica, è stata perciò concepita come quella dell'esperto nella costruzione condivisa del progetto formativo che mette al centro la *relazione di cura* dei suoi studenti, e allo stesso tempo, parallelamente, si è costruita l'idea che gli studenti dovessero essere considerati come co-autori del processo, in quanto destinatari dell'azione pedagogico-didattica esperta, orientandola verso il successo formativo.

Uno dei nodi cruciali è stato infatti il rispetto per la libertà dell'individuo nel determinare e rivendicare i propri stili di apprendimento, provando a valorizzare al massimo l'esperienza del corso.

Abbiamo riflettuto sul fatto che formare a distanza non significasse erogare la stessa didattica con strumenti diversi: occorreva riprogettare i percorsi, perché non è la tecnologia da sola che fa la differenza, ma i modelli pedagogico-didattici che dialogano con il digitale.

Organizzare una didattica in remoto ha implicato quindi il saper coniugare aspetti tecnici ad aspetti organizzativi, così come il riuscire ad analizzare i bisogni formativi sia del docente che il conoscere il contesto nel quale vivono gli studenti e i loro bisogni specifici. Ci ha aiutato la capacità di confrontarci di continuo attraverso il confronto e la metacognizione, esercitata come il *professionista riflessivo* di cui parla Schön\*, e osservare con sguardo laico e curioso, anche con un po' di distacco e ironia, il rapporto – spesso contraddittorio – con *le macchine* in un'epoca di cattività.

Abbiamo proposto di orientare il loro lavoro a distanza tenendo a mente cinque parole: leggerezza, gradualità, cooperazione, creatività e benessere, inteso come capacità di alimentare anche l'interesse, la voglia di fare e scoprire, ma anche, perché no?, allegria e buonumore. Le implicazioni pedagogiche-formative sono state numerose e variegata.

Abbiamo imparato a comprendere e affrontare l'intimità delle connessioni dalla cameretta, la nudità del corpo nell'intimità della casa. La casa, il corpo, le piccole resistenze. Siamo partiti proprio dalla casa e dal corpo; la casa perché, pur essendo luogo obbligatorio e coatto, poteva essere esplorata con nuovi occhi, anche progettuali, come fosse un continente esotico in cui si è precipitati, ma dalla quale si poteva apprendere. Il corpo perché, pur essendo il primo strumento di conoscenza, è oggi il grande rimosso, costretto e vilipeso com'è stato tra mura e schermi che lo disattivano. Abbiamo provato a ridargli importanza e valore, attraverso l'esplorazione degli oggetti di uso comune per comprendere come funzionano e come ci parlano, attraverso i

\* Schön D. A., *Il professionista riflessivo. Per una nuova epistemologia della pratica professionale*, Dedalo, Bari 1983.

*metodi del design*, abbinando a questo un metodo critico che orientasse lo sguardo, l'esplorazione, l'esperienza e l'azione.

Nonostante le difficoltà, il tentativo è stato quello di cercare di dare un ritmo quotidiano alle attività e di rassicurare gli studenti sul futuro incerto che si profilava. Al contempo abbiamo deciso anche di contrastare il "capitalismo della sorveglianza", lasciando gli studenti liberi di partecipare o meno alle sessioni di lavoro.

Abbiamo fatto la scelta di rivedere l'orario per garantire costanza, offrendo l'impegno della presenza e della flessibilità, registrando ad esempio le lezioni, per venire incontro ai problemi di connessione o alla penuria di dispositivi, spesso condivisi con i familiari.

Il risultato? Presenza massiccia, sempre! Responsabilizzare ha significato il riconoscere agli studenti la capacità di discernere e scegliere. Questa scelta si è dimostrata vincente.

Abbiamo provato a rompere le distanze. La nostra dedizione ai bisogni degli studenti a qualunque ora e in qualunque giorno è stata totale. In questo senso il mio ruolo di assistente è stato importante perché complementare a quello del docente: gli studenti mandavano messaggi privati in cui condividevano paure, dubbi, richieste di aiuto e sostegno sia per il programma didattico che per il metodo da affinare. Le chat sono diventate un archivio di documenti preziosi, intimi. Le interazioni didattiche erano lì e nelle sessioni di laboratorio tutti insieme, dove all'inizio la timidezza e la paura di giudizio sembravano prevalere, ma poi, proponendo l'informalità, praticandola, piano piano le tensioni e i timori si sono sciolti per lasciare spazio al racconto personale, al confronto, alla relazione. Abbiamo elaborato una metodologia costruita ad hoc, in cui fossero al centro il tema della presenza e della relazione, per costruire anche piccole pratiche quotidiane di resistenza all'isolamento.

Facevamo domande alle quali tutti, con modi e tempi diversi (collettivamente e privatamente) hanno dato risposta, iniziano anche a far emergere le domande tra gli studenti. Ma abbiamo anche 'alleggerito' con domande o considerazioni come: "Ehi, com'è la situazione a Orune?", o "ma tu come lo fai il pollo al curry? Che bontà, mi sa che mi ha dato uno spunto per il pranzo. Che fame, andiamo a mangiare?"

Didattizzare i materiali proposti dagli studenti e condividerli nei momenti delle correzioni delle consegne, ha aiutato molto nel coinvolgimento, perché tutti avevano l'opportunità concreta di apprendere da tutti, noi docenti per primi.

In poco tempo, grazie ai feedback, si è riusciti a vedere l'assimilazione di una regola e di un metodo, l'autocorrezione, la metacognizione.

Il percorso di apprendimento è stato graduale ed evolutivo; un progetto i cui temi e obiettivi si sono rivelati particolarmente in linea e aderenti all'emergenza epidemiologica e a ciò che tale contesto suscitava a livello esperienziale negli studenti. Il tutto partendo dal presupposto di un'idea di valutazione da intendersi come processo mediante il quale 'dar valore' (nell'accezione positiva) alle attività svolte dai ragazzi nel tempo.

La nostra DAD, con il suo obbligare a 'far squadra', lavorando tramite un approccio cooperativo, ha tenuto vivo il legame relazionale tra noi e gli studenti e degli studenti tra loro, seppur in quel momento isolati, ma non solo... ha attivato molte capacità facilmente valutabili anche a distanza, tra le quali quella oratoria, argomentativa e di approfondimento, quella logico-inferenziale e di ricerca documentale e metodologica, oltre a quella più convenzionale per i nostri corsi, legata agli aspetti tecnici, compositivi e creativi.

Provare a mantenere il senso di tutto questo a distanza è stata una sfida ai limiti dell'impossibile, ma possiamo dire che l'esperimento è riuscito ed è stato l'occasione per dare a tutti una possibilità di apprendimento cucita addosso ai differenti bisogni specifici: imparare che è possibile trarre insegnamento anche dalle difficoltà, trasformando un momento di crisi in risorsa.

## *Voltando la pagina della storia*

*di Stuart Medley*

Mentre scrivo queste note avrei dovuto essere con Nicolò e i suoi studenti, *in situ*, a Fertilia in Sardegna, a condividere – probabilmente attorno a un'accogliente tavola imbandita – osservazioni su storia, cultura, mentre discutiamo dei loro progetti.

Tempo fa Nicolò aveva messo a punto un progetto per invitarmi in Sardegna assieme ad altri designer, per lavorare con gli studenti di Alghero sul patrimonio 'tangibile e intangibile' dell'Isola.

Mi era capitato di trovarmi – fortunato Australiano con più di un interesse passeggero per i comics che già nel 2019 aveva potuto apprezzarne l'ospitalità – nel posto e nel momento giusto. Mi pare di poter ancora assaporare i prodotti locali, mentre il sole si specchia sulla rada di Alghero...

E certo, non sarebbe che un'altra tra migliaia di iniziative interrotte in tutto il mondo nel corso del 2020. Ma è significativo che questa fosse di per sé una *summer school* su un'interruzione. Dedicata, più specificamente, a una rilettura delle vicende legate al borgo di Fertilia, e al dramma prodottosi all'indomani della Seconda Guerra Mondiale nella vita di molti italiani nei territori di confine del nord-est del Paese. Per chiedere agli studenti di immaginare come quelle vite fossero cambiate dopo lo sbarco a Fertilia.

Lavorare su un breve e intenso passaggio nelle pagine della storia ha riportato gli studenti agli intensi e pericolosi eventi di un passato recente e molto vicino. E d'un tratto... ecco un male che allontana tutti da tutti, ricordandoci con forza che *anche noi* siamo nella storia, come chiunque altro. Attorno a noi vediamo cambiamenti monumentali. E mentre sono qui, a Perth, in Australia, onorato di far parte di questo meraviglioso progetto, ma anche dispiaciuto per me stesso per la distanza, siamo tutt'un tratto tutti distanti gli uni dagli altri, anche da quelli geograficamente vicini.

Certo, siamo designer: l'adattabilità fa parte del DNA. All'improvviso non possiamo più incontrarci, trovarci in una stessa stanza, discutere dise-

gnando uno sugli schizzi dell'altro, e allora ci siamo buttati alla ricerca di strumenti con cui cercare di replicare uno spazio collaborativo per sviluppare la progettazione. A Nicolò il merito della qualità delle sue invenzioni per stimolare gli studenti.

Abbiamo così iniziato a dialogare con gli studenti online guardando agli sviluppi del loro lavoro, si direbbe... dal lato sbagliato del cannocchiale e parlandoci attraverso un megafono.

Ci occupiamo di un momento storico disturbato in un momento storico che è altrettanto disturbato. E agli studenti diciamo “tira fuori quello che senti adesso, ora che tutto sta cambiando. Non si può fare come prima: c'è un nuovo modo per tutto. Come ci si sente? Sfrutta questo nuovo stato d'animo per immaginare cosa devono aver passato gli esuli: l'attesa, la trepidazione, il turbamento e la delusione”. Cambiamenti enormi. Come già quei profughi, gli studenti si sono ora trovati davanti a una potenziale situazione di vita o di morte.

Come possiamo, per raccontare questa storia con le immagini, tradurre un'idea di insicurezza nell'impaginazione di un fumetto? E che dire dei vincoli materiali del formato, una volta in cui ogni striscia del fumetto sia stata progettata e messa in pagina? *Voltare pagina* vuole anche dire ricominciare da capo. Come è possibile, attraverso la pagina fisica o digitale di un fumetto, stabilire un'analogia con le nuove vite degli esuli? Come riprodurre l'emozione di aver per una prima volta svoltato l'angolo per entrare nella piazza vuota di Fertilia? Come possiamo, nel nostro racconto, trasmettere questa 'rivelazione': quale il passaggio risolutivo, la pausa di riflessione, un pensiero più intimo, un cambio di scena letterale o figurativo?

Il buon design ha sempre una storia da raccontare. Che si tratti del logotipo che incarna l'intera storia di un'organizzazione, il sito web che accompagna il ritmo della scoperta dei suoi contenuti, o un prodotto la cui forma espliciti all'utente il suo modo d'uso. Non sorprenda che gli studenti abbiano aderito al progetto, la cui narrazione è stata resa esplicita, come barche in mare. Con me e Nicolò a guidarli come amichevoli piloti, a muoversi agilmente tra le rocce del loro percorso di designer.

E gli studenti hanno affrontato queste ferite del passato italiano con una solennità e una maturità che è, francamente, sbalorditiva.

Nella sua *Fertilia 2045*, Federico Gramignano ha chiaramente reinterpretato gli eventi accordandoli con il suo gusto nel campo dei fumetti. Il suo tono visivo e il ritmo sono influenzati dai manga, comics che vengono da un altro mondo. Eppure l'immediatezza dell'azione è palpabile. L'esagerazione

della trama che gli ha consentito l'aver rinunciato a una rivisitazione storica documentaria, permette un vigoroso richiamo dell'estraniamento emotivo che deve aver caratterizzato l'esperienza degli esuli.

Quando i comics elaborati dagli studenti seguono una linea più espressionista, quasi violenta nel colore e nella trama, come nel lavoro di Giacomo Bua, è il preciso stile visivo scelto ad attivare un racconto che è tanto serio quanto ponderato. Combinando il suggerimento di usare come colonna sonora un brano di Enya, quasi il lamento di un guerriero, e facendo attraversare il suo lavoro da tinte di rosso arrabbiato, Giacomo raggiunge l'intensità e la crudezza della storia degli esuli.

Altrove, c'è un ritmo tranquillo e rispettoso. La linea leggera e le pesanti ombre nere della graphic novel di Simona Serra ricordano il lavoro di un gigante del fumetto come Hugo Pratt.

Tra gli altri lavori ve n'è uno persino quietamente allucinatorio. L'opera di Ilaria Vargiu è quasi il sogno nostalgico, ricordato a metà, tratto dalla tavolozza sbiadita di un pezzo di pellicola dimenticata. Ilaria Mundula gioca con scala e ripetizioni, mentre *Dreaming Fertilia* di Anna Di Girolamo è quasi un *Yellow Submarine* monocromatico nel suo linguaggio visivo altamente stilizzato di motivi ripetuti e vibranti segni simbolici.

Veronica Ruda, in maniera che mi ha sorpreso, ha deciso di focalizzarsi sulla relazione migratoria tra Italia e l'Australia, dando un volto e una scala umana alle massicce trasformazioni che nel dopoguerra hanno rimodellato le nostre due nazioni.

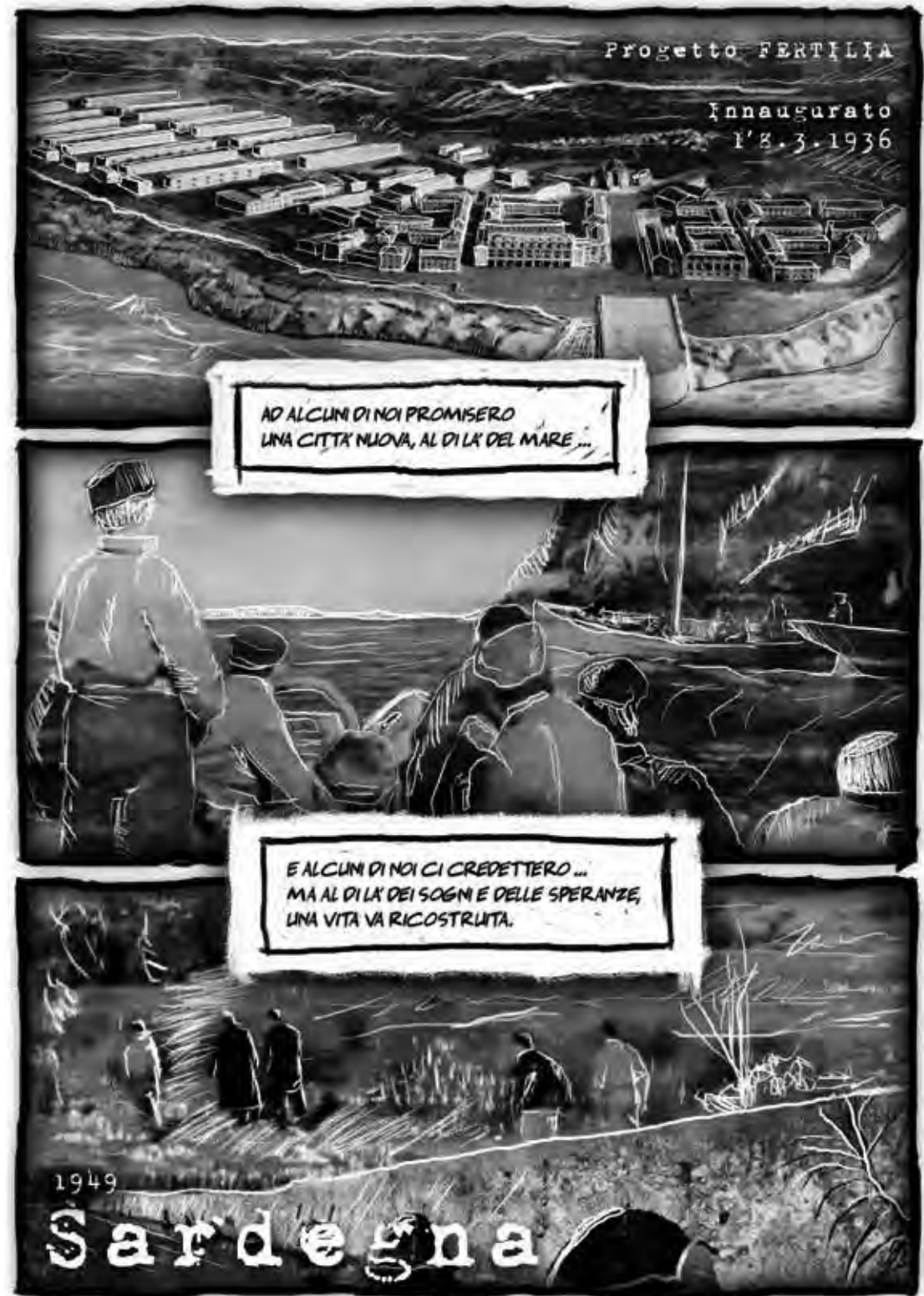
La composizione di Viola Orgiano richiama nientemeno la profondità di pensiero visivo che ci si aspetterebbe nell'opera di consumati registi cinematografici. Già in queste poche pagine si mette in evidenza un completo controllo del mezzo; l'abile gestione dell'illuminazione e dei toni, la messa in scena, il casting degli 'attori', i passaggi di mano tra narratori e la meravigliosa sceneggiatura che, pur nella sua brevità, assume proporzioni mitiche.

Il lavoro degli studenti qui raccolto è sicuro di sé, avvincente e invitante. Quasi un miracolo, considerate le circostanze in cui è stato prodotto.

Non c'è dubbio che la vita degli esuli di Fertilia sia stata dura. Vi è tra loro chi ha visto i propri cari brutalizzati o uccisi. Dopo essere stati cacciati dalle loro case si ritrovarono un luogo duro e vuoto. Tuttavia, a differenza dei nostri studenti, alla fine del loro lungo viaggio, dopo aver finalmente voltato la pagina di una storia oscura, si poterono infine ritrovare per cantare, ballare, piangere ed amare.

Il mio augurio è che questi bravi studenti possano unirsi presto gli uni agli altri per celebrare i loro ragguardevoli risultati; le interpretazioni che

hanno dato a questa storia sono calde e umane. Di fronte al grado di intimità che hanno saputo trasferire nelle loro storie ri-raccontate viene da pensare che difficilmente un linguaggio diverso da quello del fumetto avrebbe potuto essere più efficace. Persino nei quadri più seri e contenuti sono stati capaci di incorporare piccole sfumature per restituire momenti di tenerezza. Trovando, proprio come gli esuli Fertiliesi di cui narrano, che anche di fronte a un destino crudele hanno trovato il tempo per ridere e amare; quella combinazione tra humor e romanticismo, che agli occhi dell'Australiano che scrive sembrano essere i più distintivi attributi dell'animo italiano.



A destra, estratto dalla graphic novel di Giacomo Bua. Nella doppia seguente,

Fertilia Dreaming: graphic novel di Anna di Girolamo.

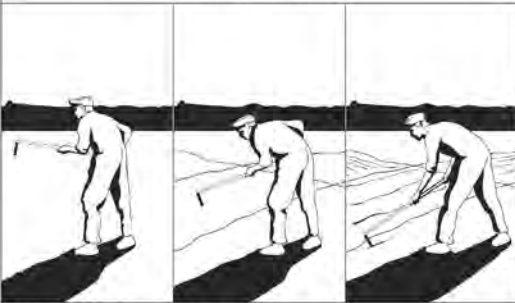
# FERTILIA DREAMING

"La verità non sta in un solo sogno ma in molti sogni."  
P.P. Pasolini

IT IS 1936 WHEN THE FIRST STONE OF WHAT IS GOING TO BE THE HEART OF THE NURRA RECLAMATION IS LAYED: FERTILIA IS BORN.



THE FIELDS ARE TILLED...



THE FIRST COLONIC HOUSES ARE RISING, AROUND A CITY...



IN 1947, AFTER THE WORLD WAR, THE FIRST JULIAN REFUGEES LEAVE THEIR LANDS. THEY DREAM A BETTER LIFE.



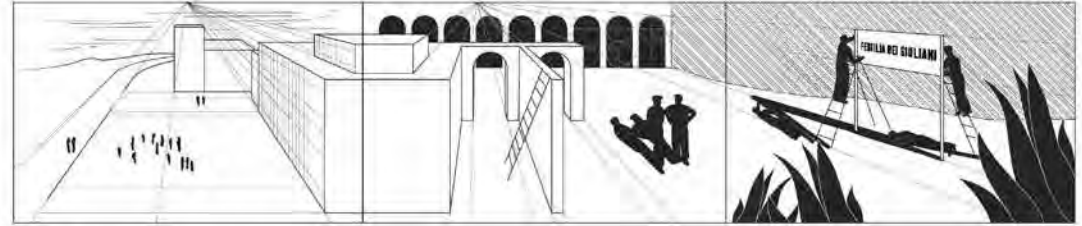
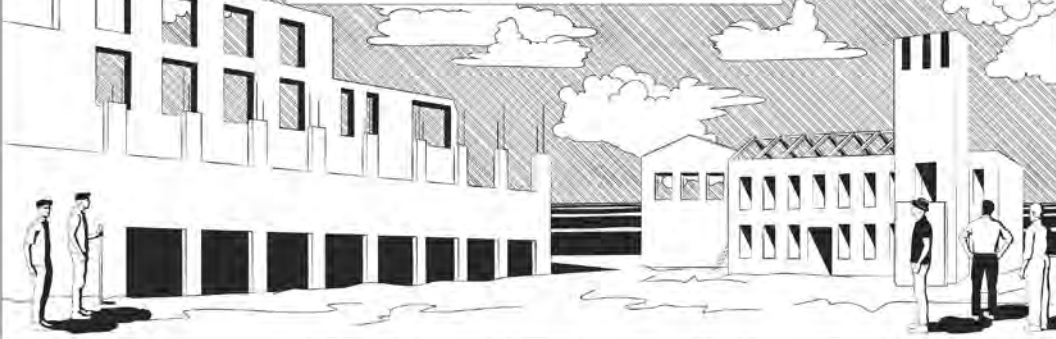
THEY GO TOWARDS A NEW HOMELAND...



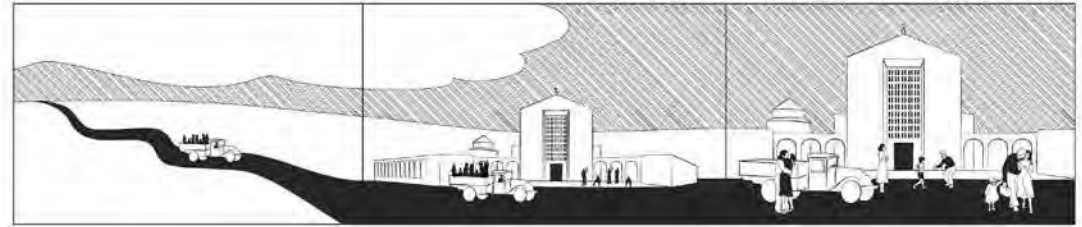
TOWARDS A CITY...



...THEN NOT COMPLETELY READY TO WELCOME EVERYONE IN ITS ARMS



THROUGH HARD WORK, FERTILIA IS FINALLY CONCLUDED AND THE CITY ITSELF FINDS ITS INHABITANTS...



THEY DREAM STABILITY NOW...



... PEACE.



REALITY IS STILL FATIGUE.



TODAY FERTILIA, IN ITS ALMOST UNCHANGED STREETS, STILL LIVES THE MEMORY OF THOSE DREAMS



BUT AS LONG AS STILL?

ABZ

## *Insegnare distanti*

di Alessandro Floris

L'occasione di occuparmi del modulo di *Design del Paesaggio domestico* nel curriculum design del Dipartimento di Architettura di Alghero ha segnato l'inizio del mio 2020 riportandomi di fronte agli studenti. Mi occupo dell'insegnamento della progettazione come attività collaterale, costante, a quella professionale di architetto. La possibilità, dopo molte esperienze maturate in ambiti diversi, di farlo nella mia città natale mi ha aperto a nuove prospettive, stimolando la mia fantasia. Mai avrei immaginato però di farlo a distanza, chiuso nel mio appartamento milanese, cercando di tarare temi, metodi e strumenti per rendere efficace una inedita *didattica a distanza* resa necessaria all'emergenza legata alla pandemia COVID 19.

La mia formazione di architetto si è basata sulla pratica del progetto, e proprio così ho sempre concepito la sua didattica. Quando molti anni fa, frequentavo come studente l'ultimo anno di progettazione architettonica la FAUP di Porto, una scritta piuttosto inquietante campeggiava sul muro di cinta della scuola: A ARQUITECTURA NÃO SE ENSINA.

Al netto del cerchio che cinge la prima A di quel lemma, che indicava di per sé una particolare angolatura di pensiero, in quel monito ho continuato a identificare non solo il percorso di una vita da apprendista (la mia), ma anche un metodo per la condivisione della conoscenza con gli altri, in una disciplina che pretende la riduzione sintetica di un bagaglio di conoscenze complesse ad un segno, un fatto concreto, un oggetto in più nel mondo.

L'insegnamento della progettazione non può prescindere dalla condivisione della sua pratica e, in essa, dalla mostra dei suoi migliori esempi: i più adeguati, i più calzanti per l'occasione specifica che ci mette alla prova. La tradizione dei *laboratori* di progettazione (dalla sperimentazione milanese del '67 in cui si elaborò un modello "di ricerca" verso la progettazione, fino all'ormai consolidata pratica dei *workshop*) rappresenta per me il primo passo, l'anticipazione di una dimensione artigianale del lavoro che ritengo

necessaria per la formazione al progetto, anche a prescindere dall'effettiva industrializzazione del processo architettonico che molti studenti si troveranno a vivere una volta nel mare magnum della mercificazione odierna. Non è questa la sede per approfondire le molte contraddizioni della pratica dell'architettura al giorno d'oggi: piuttosto, l'impossibilità di insegnare dal vivo mi ha fin da subito costretto a ripensare un approccio alla materia, al tema, alla comunicazione che mi pareva escludere o perlomeno mortificare la componente empatica dello stare assieme, del condividere il tavolo di lavoro, l'uso contemporaneo della matita, il gusto e l'imprevedibilità del dibattito senza mediazione.

Con l'urgenza data dall'inizio del *lockdown*, che di fatto è coinciso con l'avvio e poi con l'intero svolgimento del modulo di Design del Paesaggio domestico, mi sono a più riprese confrontato con Nicolò e Marco Pisano (il responsabile informatico del Dipartimento): era certo necessario ricalibrare la struttura del corso, la proposta del tema e la stessa modalità di conduzione delle più semplici lezioni, ma serviva anche capire cosa tecnicamente fosse a noi possibile, a partire dall'uso delle piattaforme che nei mesi scorsi abbiamo scoperto o semplicemente esplorato con maggiore intensità, ma anche guardando ad esigenze pure (disegnare insieme, ad esempio) per trovarne delle approssimazioni plausibili. Ne è derivata una modalità di insegnamento con sue caratteristiche proprie, a partire dalle quali mi pare utile poter condividere alcune piccole indicazioni, con la "seconda ondata" già fuori dalla porta, per la didattica che verrà.

Il laboratorio, caratterizzato da un basso numero di studenti (condizione che ha favorito l'occasione di effettuare prove, correzioni, adattamenti) ha prodotto risultati lodevoli sia in termini di qualità dei progetti sviluppati dagli studenti, che dei progressi individuali che ha prodotto.

### **Qualche raccomandazione per insegnare distanti**

#### *Pochi studenti, tanti docenti*

Nella DAD i tempi dell'insegnamento sono particolari, come anche le attenzioni da prestare agli studenti, specifiche e reiterate. Avendone (molto positivamente) fatto esperienza come condizione data, quella di lavorare con piccoli gruppi di studenti mi pare una condizione chiave. I numeri che negli anni mi era sin qui capitato di gestire (trenta, cinquanta studenti per laboratorio) sono assai problematici nel quadro di un insegnamento mediato dalle tecnologie. E se è vero che queste consentono di condividere alcuni contenuti con una moltitudine indefinita, azzerando distanze e permettendo

forme di contatto diretto, se vogliamo che questo non sia finto, che permetta la costruzione di una relazione positiva, serve dedicarvi tempo. Ridurre il numero di studenti per docente è nella didattica a distanza della progettazione un elemento chiave.

#### *Concentrarsi, distrarsi*

Le tecnologie costringono a ridurre lo spazio dell'improvvisazione, comportando in generale un diverso tipo di attenzione, in chi parla come in chi ascolta. Mantenere il polso della situazione durante la lezione è più difficile, mentre è facile perdere la coesione della "classe". Organizzare la comunicazione per moduli, focalizzati, che richiedano uno sforzo di attenzione breve anche se più concentrato, può sicuramente aiutare.

#### *Comunicare per coppie di concetti*

Il formato breve spesso comporta uno sforzo riduzionista, non del tutto privo di utilità. Argomentare per coppie di concetti, e strutturare una comunicazione duale può aiutare a riorganizzare la trasmissione di contenuti complessi in contributi isolabili e collegabili gli uni agli altri.

#### *Lavorare in coppia.*

Insistere sul valore del lavoro di gruppo nell'apprendimento *attraverso* il progetto non è mai inutile. In questo senso ho sempre pensato che un numero dispari di partecipanti renda più rapido il lavoro, favorendo la discussione sul metodo, la sintassi piuttosto che la semantica. La distanza complica la vita dei gruppi complessi, e ne rallenta o addirittura fossilizza l'attività. Interessante semmai valorizzare il ruolo del docente come terzo partecipante, sempre che il suo ruolo nella dinamica propria del gruppo sia attivo: un attore che del processo sia parte integrante, non un semplice revisore.

#### *Orari certi, nessun orario.*

Il canale su cui la didattica a distanza si svolge implica una condizione che non ci rende davvero *presenti*, quanto piuttosto *disponibili*. È bene in questo senso avere la certezza reciproca di poter coinvolgere il professore (o lo studente) per la condivisione dei propri dubbi, per la verifica delle proprie idee e del metodo di lavoro. L'orario teorico di lezione può utilmente essere accompagnato da un orario di disponibilità, in cui potersi confrontare, esattamente come avverrebbe nelle sedute di laboratorio in presenza, quando si condivide lo spazio fisico di lavoro.

#### *Lavorare sulla sintassi (ma questo vale sempre)*

#### *Disegnare assieme*

L'utilizzo di strumenti informatici di condivisione dello schermo per poter disegnare in simultanea è una questione aperta e di non facile soluzione. È utile dotarsi e imparare ad usare lavagne grafiche, e recuperare una dimensione creativa e immaginativa legata anche all'improvvisazione, che è parte essenziale del processo progettuale.

## **Il laboratorio di Design degli interni**

Non appena si è concretizzata l'occasione di questo corso ad Alghero, Fertilia mi si è presentata come un ottimo caso studio. Escluse poche iniziative private, questa piccola città, costruita solo parzialmente negli anni dolorosi del regime e portata a termine solo dopo la guerra tra non poche difficoltà e contraddizioni, è arrivata ai nostri giorni come una sorta di incompiuto perenne, caratterizzata da un'atmosfera metafisica *per difetto*: non come cifra linguistica, bensì per condizione depauperata.

Fertilia è però anche un palinsesto del possibile: la sua comunità (*le sue comunità*), le sue architetture, le sue relazioni con i territori prossimi e quelli più lontani ne fanno un'occasione di approfondimento didattico ma anche un laboratorio progettuale di grande interesse.

## **Fertilia, una matrioska di identità**

Fertilia è un luogo oggettivamente strano, eccezionale. Lo è per le sue vicissitudini storiche, ma anche per la sua forma e per la sua posizione. È l'*alter ego* di Alghero.

Posta sulla punta opposta della rada, si presenta come un riflesso distorto della sorella maggiore, analoga eppure differente e unica. Pur essendo entrambe posizionate a qualche metro sul livello del mare, una si arrocca e l'altra si apre. Quando le si guarda da lontano, i campanili le dominano: ma in una sono presenze perse nell'abitato, nell'altra segnano la principale prospettiva. Una è una città di strade strette e pareti drastiche, spesso dotate di affacci microscopici che sembrano godere della vertigine data dallo sporgersi; l'altra gode di portici e logge che la prima non ha mai conosciuto.

Le analogie e le distorsioni proseguono anche guardando alle due comunità: due minoranze evidentemente uniche, ma di una unicità che la storia

si diverte a ripetere e riproporre, addirittura ad accostare. Due città di fondazione, entrambe abitate poi da comunità diverse da quelle che le pretendevano per sé, contenute una nell'altra e ancora in una terza maggiore, la Sardegna, cui a sua volta, non mancano certo figli indesiderati o illegittimi.

In questo senso, Fertilia può essere guardata come un'identità residuale, ovvero come quel che resta di vicende complesse, difficili da ridurre. Oppure come un'identità in divenire, che a partire dalla sua comunità fragile e preziosa possa definirsi come un obiettivo attendibile e desiderabile.

Non è più solo la minoranza Giuliana ad abitarla, ed essa stessa non è più quello che era: siamo ormai a tre generazioni da quella dei padri fondatori della comunità, e se l'esilio non ha smesso di essere una parte strutturale della memoria di questi luoghi, si è però riproposto in forme diverse. Un mulino si è trasformato in Ostello della Gioventù, per poi essere abbandonato nuovamente. Uno stabilimento balneare si è trasformato in centro di accoglienza per alcuni profughi del Mali. Le pinete alle spalle della città hanno accolto un campo Rom, i campeggi, un parco.

Queste comunità (e forse altre, in arrivo) possono oggi essere considerate come l'inizio di una nuova, e nascente Fertilia e i suoi molteplici abbandoni possono offrirsi come la piattaforma di lancio per un viaggio in un futuro che, lo intuiamo, è già qui.

## **Fertilia e la Nurra**

Fondata e incompiuta negli anni del regime, Fertilia si è presentata ai profughi Giuliani come l'unica risorsa di un territorio ancora inospitale: la Nurra una frontiera da conquistare, Alghero una città altra, lontana e a suo modo antagonista, le case ancora da terminare l'unico vero appiglio per iniziare a costruirsi un futuro. Settant'anni dopo, i ruoli si sono invertiti. Pur con fatica, e per approssimazioni, la Nurra ha raggiunto una sua economia e oggi manifesta appieno la propria ricchezza. L'antica landa desolata è un distretto agricolo produttivo di qualità, certo migliorabile, ma con punti di forza quali la produzione di vini, per mano cooperativa. Anche l'ambiente selvaggio e inospitale e la durezza di un tempo hanno acquistato diverso valore, con il turismo e con progressivi interventi di salvaguardia ambientale: attorno al centro urbano si sviluppa una straordinaria costa, dotata di spiagge per gusti e necessità diverse, mentre il territorio gode di diverse forme di tutela in forma di riserva e parco.

L'abitato di Fertilia, al contrario, è rimasto in uno stato di un oblio che oggi lo rende il punto più fragile dell'insieme. Molti gli edifici in stato di

abbandono, le poche iniziative economiche stentano a sopravvivere e quelle nuove che si affacciano appaiono spesso come tentativi velleitari. È come se Fertilia avesse perso il treno di uno sviluppo di cui doveva essere centro e motore, e che invece l'ha surclassata. La distanza tra questi due estremi, tra le due velocità ormai evidenti può però essere interpretata come una potenzialità inespressa: l'economia turistica e quella agricola su cui si fondano le vite di larga parte della comunità che gravita attorno a Fertilia e all'agro bonificato possono trovare nel centro urbano l'occasione per rappresentarsi e per aumentare il loro potenziale, offrendosi al contempo come volano per lo sviluppo della comunità.

## **Un modello collaborativo per molte comunità**

Fertilia può dunque essere immaginata come il punto di scambio tra le sue componenti e le loro economie, secondo un modello ormai consolidato delle cooperative di comunità: produzione e fruizione si incontrano per sostenere la comunità di riferimento, attivando possibilità di sviluppo economico e offrendo servizi utili alle diverse componenti. Alla comunità storica residente se ne sono negli anni affiancate altre, sempre con modalità piuttosto occasionali: giovani turisti esclusi dall'economia più ricca della vicina Alghero, migranti accolti da strutture nate per il turismo, ma anche studenti in cerca di affitti più economici o professionisti alla scoperta di un angolo di mondo che gode di un'identità unica. Il valore di queste comunità può senz'altro essere interpretato allora come un'opportunità di partecipare non solo occasionalmente alla storia di Fertilia, ma di integrarsi ad essa e condividerla, rafforzandosi per sostenere la comunità residente, incontrando l'economia del territorio della Nurra.

Sulla traccia di queste considerazioni generali, il tema progettuale proposto agli studenti cercava di intervenire strategicamente su un insieme di contaminazioni a partire dall'idea di un progressivo scambio tra diverse comunità di attori. Per dare agli studenti l'opportunità di articolare il loro sforzo progettuale nel solco di questa ipotesi di lavoro, abbiamo immaginato che questa idea di trasformazione per Fertilia potesse articolarsi anche nella creazione e l'uso di spazi condivisi, multiformi, capaci di accogliere le diverse identità ma anche di permetterne l'espressione e la nascita di nuove.

I temi progettuali con cui gli studenti si sono confrontati hanno quindi toccato aspetti legati a diverse comunità/portatori di interessi.

Abbiamo proposto di sviluppare questi temi in quattro delle otto testate degli edifici porticati di via Pola, il corso di Fertilia, rendendo disponibile

alla progettazione i tre piani di ognuna di esse ed il corpo scale che li collega, suggerendo che al piano terra si sviluppino le attività più pubbliche ed al secondo piano quelle più private, ma senza imposizioni.

Per lo sviluppo dei progetti abbiamo infine imposto il rispetto di alcune semplici regole:

*Non demolire le facciate ma assumerle come intangibili;  
Agire liberamente sugli interni, anche demolendo i solai esistenti o le strutture portanti (e prevedendo i conseguenti interventi);  
Ridisegnare se necessario tutti i serramenti;  
'Colonizzare' gli spazi esterni solo con strutture mobili.*

## *Qualche (provvisoria) nota conclusiva*

Senza pensare che rappresentino molto più di una testimonianza diretta dell'esperienza condotta lo scorso anno nei miei corsi in DAD qui ad Alghero, gli esempi che ho sin qui presentato vanno intesi come altrettanti tentativi, sicuramente parziali e imperfetti, di ricostruire *in vitro* il sistema di condizioni che definiscono un contesto favorevole all'attività di progettazione.

Tra queste, la dimensione critica del lavoro di gruppo, quella condizione dialettica, così essenziale per la didattica del design, per cui il progetto va costantemente messo in discussione\*; le interazioni – dalle espressioni e la gestualità della presenza alla mediazione attraverso l'immediatezza di uno schizzo, la concretezza di un modello – fatte di assoluta fisicità, che solitamente fanno scattare le scintille senza le quali è difficile sperare di vedere un progetto progredire significativamente. Nell'insieme, quelle condizioni 'paradigmatiche, esemplari' che consideriamo giustamente insostituibili e che, sempre rifacendoci al riferimento che Giovanni Anceschi fa al basic design come strategia di apprendimento progettuale, adattiamo consapevolmente di volta in volta alle circostanze, per riprodurre, ancorché in maniera variamente semplificata, la 'situazione effettiva di progetto' (Aneschi, p. 220).

Il passaggio alla DAD cui l'emergenza pandemica ci ha messo di fronte a un tema, la cui radice, seppur condivisa con alcune altre discipline, si caratterizza nel nostro campo attorno a quei particolari tipi di attività *sperimentali* che sono la progettazione e la sua didattica. Attività ed esperienze in assenza delle quali, credo tutti possiamo concordare, un percorso credibile di

\* Questo aspetto ricorre, seppur indirettamente, costantemente nelle raccomandazioni di Bruno Munari attorno al metodo di progetto ('il designer è sempre pronto a modificare il suo pensiero' *Da cosa nasce cosa, cit.*, pag. 60), e alla necessità di ricercare sempre la massima semplicità nelle soluzioni progettuali.

formazione al progetto è difficile da immaginare. E tuttavia, pur con sfumature diverse, chi in questi mesi si è posto in maniera proattiva nei confronti della didattica a distanza, non subendola, non sottovalutandola ma provando piuttosto a interpretarla *anche* come un'opportunità, non può non essersi reso conto di una importante novità. E cioè di quanto una certa parte della didattica del progetto possa essere assistita, coadiuvata, replicata, surrogata, addirittura potenziata (soprattutto in un'ottica integrata di didattica *blended*) tramite un utilizzo intelligente di questo nuovo canale/modalità. Proprio partendo dalla consapevolezza delle cose che nella DAD sono più difficili...

Guidare un corso di design a distanza fa venire in mente un po' certi vecchi film sui sommergibili...

Il capitano trasmette sequenze di istruzioni... (e qui è particolarmente efficace la metafora che Stuart Medley usa nel suo contributo quando si riferisce al parlarsi con un megafono), ricevendo in risposta, da un posto non meglio specificato del battello, qualche rassicurazione... e nella migliore delle ipotesi, la conferma di una qualche lettura strumentale.

Nella DAD, proprio come nel sommergibile, l'interazione diretta è sempre mediata – molto spesso fuori synch... non si sente bene, ogni tanto si perde il segnale e bisogna ristabilire la connessione – ma a ogni modo bisogna accontentarsi.

Non è un caso, lo abbiamo imparato proprio dai film: nei sommergibili (esattamente come in sala operatoria, la cosa si ripropone esattamente quando le condizioni in gioco siano di vita o di morte) a ogni istruzione impartita deve necessariamente seguire una doppia conferma verbale... prima che l'istruzione è stata compresa correttamente, poi che sia stata eseguita come richiesto.

Tutti (forse) ascoltano e hanno sentito, tutti (forse) si stanno facendo la loro immagine mentale della progressione delle cose (nel film è un'inquadratura, accompagnata dal suono insistente di un sonar, del nero profilo del sommergibile che scende di 10 metri, o che vira di qualche grado...) ma non c'è mai modo di essere sicuri se ci siamo davvero capiti, se le nostre immagini mentali coincidono... insomma se stiamo andando nella direzione voluta.

La ragione per cui ho avuto l'impudenza di raccogliere in questo breve volume, nero su bianco, alcuni ragionamenti molto personali, è che negli scorsi mesi sono arrivato alla convinzione che ogni volta in cui ci imbarchiamo sul sottomarino della DAD non dobbiamo necessariamente pensare che stiamo rinunciando a fare una didattica vera, utile. Che sia impossibile stabilire un rapporto diretto con la classe, o pensare di raggiungere risultati

anche ottimi, e in ultima analisi che a distanza non si possano produrre anche bei progetti.

Certo, ad alcune cose dovremo rinunciare, sicuramente dovremo ripensare molti meccanismi della didattica del progetto, intesa come progressione di passaggi che lavorano assieme per andare verso un determinato obiettivo. Viceversa, e questo è il senso di queste pagine, re-inventarci, cercare nuove soluzioni, percorrere strade nuove, inesplorate, ci ha fatto bene. E i risultati non sono stati così disastrosi. In alcuni casi anzi, mi pare, sono stati ottimi.

Prima di provare a indicare, con un piccolo elenco di parole chiave, alcune questioni su cui iniziare un confronto in merito al rapporto tra Design e DAD, concedetemi di precisare che, nel mio personalissimo itinerario tra gli iceberg della DAD, ho guidato il mio sommergibile come il capitano di uno dei film di cui dicevamo poco fa: basandomi, certo, sulla mia esperienza\*. Ma, proprio come nel film, prendendo alla fine le decisioni importanti affidandomi soprattutto all'istinto.

## Presenza

Nel suo contributo Francesca Arras sottolinea giustamente come quello delle modalità di *presenza* sia un tema chiave nella DAD. E non dunque di presenza fisica *tout-court* quanto di senso di appartenenza, di esser parte di una comunità con cui condividere alcuni obiettivi. Ciò implica a sua volta una maggiore attenzione e una reciproca predisposizione all'ascolto, in un clima generale più informale e personale, più cucito addosso ai bisogni specifici di ognuno dei soggetti in campo.

La crisi, l'incertezza paradossalmente possono contribuire ad avvicinare le persone, e ciò è stato sicuramente vero nel nostro caso. Per quanto mi riguarda, ho vissuto la relazione in DAD con gli studenti e le studentesse delle mie classi con un senso di grande intimità, per una volta persino di complicità, nel senso di condividere la convinzione che non solo 'ce la stavamo facendo' a tenere assieme le nostre vite nel tunnel delle prime settimane davvero buie del lockdown, ma anche l'evidenza (e non senza un certo orgoglio) dei risultati palpabili del progredire del nostro lavoro, e di quanto ciò corrispondesse a una comune sostanziale crescita di maturità, di consapevolezza, di fiducia e autostima.

\* Avendo avuto il mio primo incarico di insegnamento universitario nell'antico a.a. 1994-1995 credo di potermi didatticamente considerare un lupo di mare.

Per i ragazzi rispetto alla progettazione, per me verso la capacità di insegnarla.

La speciale condizione di una DAD forzata ha poi – forse che tutti, chiusi in casa com'eravamo, avessimo più voglia di 'trovarci da qualche altra parte' – fatto sì che farlo attraverso uno schermo è in breve tempo diventato prima necessario, poi ovvio, se non quasi *naturale*... oltre che molto più facile.

Il nostro laboratorio di design del Paesaggio Domestico si è ad esempio giovato di due occasioni di revisioni esterne, che in condizioni differenti sarebbero probabilmente state assai meno probabili. Per ovvie ragioni logistiche nel caso di Stuart Medley, che con grande entusiasmo (si veda il suo contributo in questo stesso volume) si è collegato con noi da Perth, Australia, per una intensissima sessione di revisione delle *Graphic novels* su Fertilia. O perché non avrei nemmeno pensato di considerarla un'opzione percorribile – qualche mese fa la avrei considerata talmente 'riduttiva' dall'escluderla totalmente – per una *charrette* progettuale con Giulio Iacchetti, che con noi si è collegato (il caso vuole proprio da Fertilia, seppur in remoto) nella doppia veste di bravo designer e di conoscitore diretto di cose fertiliesi.

In entrambe i casi, la consapevolezza del confronto con un osservatore esterno autorevole ha prodotto una scossa di energia e concentrazione, spingendo alle stelle il livello di qualità degli elaborati e della loro presentazione.

La DAD certo ci allontana, taglia gli automatismi legati alla presenza in carne ed ossa. Viceversa, apre la strada a un mondo di relazioni e interazioni inedito e straordinario: che grande reciproca opportunità poter fare esperienza per un paio d'ore, o anche solo per una sbirciatina, in contesti didattici, culturali, umani in cui altrimenti non avremmo mai immaginato di poter entrare.

E non che prima fosse impossibile, era possibile, ma certo la dimensione per quanto forzosa, a distanza ci ha predisposti a qualcosa cui altrimenti avremmo rinunciato in partenza e che nel nostro caso ha avuto un grande valore, sia per rompere l'isolamento del lockdown, ma soprattutto nello sviluppo del progetto, nella presa di sicurezza, nella crescita complessiva della nostra piccola comunità di progettazione.

La DAD poi spinge all'estremo l'esigenza di essere efficaci, di spiegarsi, di comunicare con chiarezza, concretamente... è un ottimo esercizio.

### **Qualche vecchio trucco... per cercare di restare svegli**

Distanza, mancanza di interazioni, di stimoli. Inutile nascondere, la DAD (ma non solo...) può essere molto noiosa. La prima raccomandazione è spez-

zare, rimodulare... le ore diventano di 50 minuti, si fanno pause. E allora bisogna trovare il modo di tenerla viva l'attenzione, facendo di ogni prova una sfida e una scoperta... Riorganizzandone l'insieme, la sovrapposizione di esperienze per dimostrare come le cose imparate in questo processo servano per affrontarle, e risolverne, di nuove.

Con i ragazzi del secondo anno abbiamo, a distanza, fatto davvero di tutto.

Hanno dovuto rovistare in casa per trovare pezze e oggetti da avvolgere, sul tavolo da pranzo, e poi fotografare. E spiegare ai perplessi membri della famiglia cosa, e perché mai, lo stessero facendo...

Hanno letto, ognuno nella sua nicchia domestica, ci hanno pensato su e scritto sopra.

La riflessione si è poi spostata ancora su un'altra cosa molto alla mano: raccontare in maniera minimalista, con un linguaggio grafico astratto ed essenziale, qualcosa di così comune e familiare come una pietanza casalinga. Sulla base di questo lavoro abbiamo finalmente affrontato il tema principale, con i ragazzi di nuovo a cercare per casa... minipimer, asciugacapelli, la doccia. Presenze quotidiane, spesso banali, così ben mimetizzate nel nostro paesaggio domestico da essere diventate invisibili. E che però, in quanto oggetto di studio, riacquistavano un nuovo statuto di artefatti disegnati (alcuni dei quali, davvero al limite) – *designed* – da qualcuno per fargli trovare il loro posto nel mercato.

La contaminazione della cultura di progetto è stata inter-familiare, e la DAD ha aperto una porta interessante, portando la dimensione culturale universitaria nelle case come non era mai successo prima.

### **Spazio, tempo**

Come abbiamo già visto, comunque vada e a prescindere dall'efficienza delle piattaforme (nessuna delle quali in uso comunque pensata specificamente a supporto di un ambiente didattico) e dalle rispettive capacità di rete, i rapporti che la DAD consentono si caratterizzano per un qualche livello di asincronicità. L'immediatezza che il colpo d'occhio e il linguaggio del corpo, le espressività che la presenza consente di percepire sono inevitabilmente filtrate, appannate.

Registrare questi segnali, usarli nella conduzione dello scambio didattico era un esercizio a cui eravamo così abituati da nemmeno rendercene conto. Un elemento essenziale che esercitavamo più o meno inconsciamente e che di colpo invece è venuto meno, manifestandosi per la sua importanza.

I tempi di reazione, l'intero meccanismo di interazioni interne nella dinamica della classe, cambiano.

È subito necessario riorganizzare il modo lavorare sulla trasmissione dei contenuti, ristrutturandola per moduli didattici, ma questa forse è la sfida più ovvia, e anche più facile, della DAD.

Più difficile è invece associare a questa riformulazione nell'erogazione, un corrispondente adattamento delle *prove* tramite cui organizziamo didatticamente il trasferimento delle conoscenze e le modalità con cui ne verifichiamo l'efficacia.

Nella DAD, anche se probabilmente con livelli di condivisione anche importanti con i compagni più vicini, i ragazzi lavorano molto più da soli di prima. Importanti pezzi di interlocuzione – con noi, con il gruppo, con la classe – vengono sicuramente a mancare nell'evoluzione del progetto. Viceversa, spesso a questa condizione corrisponde uno sforzo più concentrato, un investimento individuale, una assunzione di responsabilità personale più palpabile.

Partendo dalla constatazione che su questo canale la comunicazione segue regole diverse, mi pare che la questione chiave sia come consentire che le esperienze maturate individualmente dai ragazzi vengano manifestate, condivise. Gli studenti hanno lavorato a casa, spesso molto, per conto loro. Ciò facendo – è la ragione per cui la didattica di progetto si articola per prove, per passaggi di difficoltà crescente – hanno incontrato difficoltà *analoghe*, risolvendole, spesso in maniera diversa... ma risolvendole. L'obiettivo proprio del processo didattico è che gli studenti facciano esperienza del lavoro di ricerca e individuazione di soluzioni a problemi progettuali dati. Nella didattica in presenza molta enfasi è posta affinché i risultati di questo processo arrivino a noi, che di quel lavoro siamo i committenti/referenti teorici. A me sembra che nella DAD questo obiettivo non sia sufficiente e che sia necessario andare oltre, per consentire un livello di comunicazione che nel *merito* possa attivare lo scambio e la condivisione tra le esperienze dei singoli studenti. Per permettere – proprio perché tutti hanno lavorato su *quella* cosa ricavandone un'esperienza diretta e personale – a tutti gli altri partecipanti, di riconoscere, pur nel loro 'isolamento', in quello sforzo anche il loro sforzo e il *loro* percorso di conoscenza, facendone una conoscenza condivisa. Una strada per recuperare nella DAD parte della dimensione mancante rispetto alle esperienze in presenza potrebbe allora stare in simili esercizi di 'costruzione di comunità'.

Questo approccio percorre quasi implicitamente varie esperienze condotte in ognuno dei casi di cui abbiamo sin qui trattato. L'esercizio di trasferimento narrativo associato alla realizzazione della graphic novel su Fertilia; il progetto per un taumatropio, che ha trasformato la nostra sessione remota

d'esame del corso del primo anno in uno *happening* da cineforum multimediale; l'esperienza – nel suo insieme – con la composita famiglia delle soluzioni Furoshiki; la traduzione al modello in scala per voxel, e in particolare la sua interpretazione finale in formato video.

Ed è stato bello, quasi toccante, ritrovare nelle inquadrature uno sfondo domestico, una pila di libri, riconoscere un mobiletto del bagno, il tavolo da pranzo, ma anche le mani di una mamma, di una sorella... precettate per l'occasione per recitare un dialogo tattile con una quasi surreale replica di un elettrodomestico.

## La DAD e i teatri del progetto

Un'altra riflessione importante riguarda le modalità di restituzione dell'idea progettuale nella dimensione mediata dalla comunicazione remota. Non è un tema nuovo, essendo stato nei primi anni del Millennio al centro estensive sperimentazioni sul tema del *collaborative virtual design* e sul luogo, il *virtual design studio*, in cui avrebbe dovuto svilupparsi. Velocemente passato di moda e già quasi dimenticato (probabilmente per essere prevalentemente centrato su un mix di tecno-cocciutaggine e visione romantica del progetto) il problema si ripropone ora con la DAD.

Nel 1993, un singolare libro della ricercatrice americana Brenda Laurel contribuì assai utilmente – si era allora nell'infanzia del *personal computing* – a richiamare la necessità di una riflessione approfondita sul design degli ambienti di lavoro digitali, che allora iniziavano ad assumere un ruolo sempre più centrale nelle nostre vite. Sulla base della sua esperienza di designer di videogiochi per la Atari Corporation e dei suoi studi di Dottorato, il suo *Computers as Theatre*\* contribuì ad aprire la strada alla disciplina dell'*interaction design*. Il contributo più significativo del suo lavoro fu di sottolineare l'importanza di non lasciare al caso lo spazio dell'interazione tra il lavoro umano e l'elaborazione digitale, iniziando a considerarlo come un ambiente di interazioni e apprendimento complesso. Nell'introduzione al volume, il celebre psicologo cognitivo e guru del design delle interfacce Donald Norman evidenziò questa idea come condizione per promuovere lo sviluppo di pattern strutturali di esperienza all'interno di questa relazione. L'idea di *rappresentazione* che, con il suo riferimento alla tradizione classica del teatro la Laurel avanza per orchestrare le interazioni tra umani e ambienti

\* Laurel, B., *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, Boston MA 1993.

digitali, richiama più significati: il luogo fisico o simbolico, in cui mettere in scena la conoscenza, i modi per la sua trasmissione e la sua ‘messa in scena’. Una serie di elementi, mi pare, utili per inquadrare una serie di questioni emergenti con la DAD.

Come la vicenda del *virtual design studio* insegna, la soluzione al problema non può ridursi al trasferirsi davanti a un modello virtuale 3D condiviso in rete.

Capire come visualizzare e comunicare il progetto non equivale necessariamente a diventare molto esperti di un ambiente software di visualizzazione (anche se ciò serve, e per i nostri studenti è bene, a prescindere). Oltre ad essere uno straordinario patrimonio in biodiversità visiva, la varietà *tematica* dei linguaggi grafici di cui disponiamo si offre come un fondamentale strumento per creare conoscenza. Per dire (in modo da *capirle*) più cose servono più e diversi linguaggi, come anche per capirle (che dovrebbe essere uno degli scopi reali del disegnare o del far modelli) servono strumenti diversi. Strumenti che ci aiutino a porre a noi stessi i problemi, per aiutarci a trovare delle risposte. Come rendere spazio, luce, acustica, colore, materiali... e così via?

Un buon esempio di come ciò possa tradursi in termini di strategia didattica potrebbe risiedere nella diversità di elementi diversi che ho richiesto agli studenti del corso di Metodi del Design: schizzi per raccontare il funzionamento, schemi info-grafici per fare sintesi per capire i processi... descrizioni testuali per definire alcune qualità percepibili, fotografie per comunicare i contesti d’uso, video per mostrare interazioni che abbiamo con gli oggetti e per interpretare i progetti. In maniera diversa, volendo si può dire lo stesso per lo stratagemma di sfruttare il linguaggio dei fumetti per costruire un ponte con un luogo vicino ma remoto come Fertilia. L’approccio seguito verso l’idea di questa rappresentazione è stato assolutamente laico, sicuramente antiaccademico, persino utilitaristico. Ma tutto ciò non in senso riduttivo, perché molte delle visualizzazioni realizzate nei corsi – l’eleganza intelligente delle restituzioni (a tecnica digitale mista) di alcuni dei progetti per Fertilia, la spontaneità di alcune delle tavole annotate di analisi dei casalinghi, la chiarezza narrativa delle *graphic novels* – sono davvero eccellenti. E, a ben vedere, questo modo di porsi è coerente con l’idea *basic* di cui abbiamo già detto, basata sulla progressiva costruzione/maturazione della conoscenza lungo percorsi per esperienze intermedie, preparatorie – in questo caso si tratta di tecniche e di linguaggi – apparentemente diversissimi ma in realtà del tutto complementari.

Per chiudere, rifacendoci all’idea di una rappresentazione teatrale della conoscenza, può aiutarci a supplire le carenze di presenza caratteristiche della DAD la calibrazione del veicolo a cui, di volta in volta, assegniamo il compito di trasmettere i contenuti del progetto. E ciò anche e proprio nel senso di una messa in scena ‘inclusiva’ – tale da stimolare la partecipazione della comunità a distanza – oltre al modello di trasmissione bidirezionale, caratteristica della dimensione in presenza, per cui il docente chiede, lo studente elabora e restituisce al docente, che a sua volta fa una nuova richiesta... e così dicendo.

In questa direzione, mi sembra, vada l’esperienza di traduzione/normalizzazione che gli studenti del corso di Metodi del design hanno condiviso nella realizzazione dei loro voxel-modelli, soprattutto nel momento in cui li hanno impiegati, nelle loro brevissime e iper-concentrate video-narrazioni, come veicolo di comunicazione emozionale, all’interno della comunità della classe remota.

Quindi, per cercare di arrivare a una prima, pur non definitiva, conclusione di questa riflessione *instant* su come ripensare la didattica del design nella DAD, mi sembra che oltre a qualche buon vecchio trucco, i principali nodi da sciogliere possono così riassunti: lavorare su una diversa idea di *presenza*, più sensibile, inclusiva e personalizzata; articolare su un diverso piano di relazioni gli *spazi* e i *tempi* dello scambio didattico; riorganizzare, combinando linguaggi, relazioni e interazioni, il *teatro* delle operazioni con cui mettere in scena e condividere in modo allargato la conoscenza attorno al progetto.



Per effetto della pandemia COVID 19, da qualche mese la didattica a distanza (DAD) è velocemente passata dallo status di remota curiosità tecnologica alla concretissima e quotidiana modalità in cui portiamo avanti il nostro lavoro di docenti/progettisti.

Adattarsi a questa novità ha imposto di rimodulare gli obbiettivi, riadattare i linguaggi. Per la didattica del design ciò ha significato ricalibrare le *esperienze* attorno a cui le strategie di insegnamento si sono a lungo appoggiate, elaborando nuove metafore, analogie ed esemplificazioni.

Per quanto faticoso, problematico, in alcuni casi certo riduttivo, quanto ne è scaturito si è però anche rivelato istruttivo, stimolante: nel complesso persino rigenerante. Ci siamo dovuti mettere in discussione e abbiamo imparato – come dovrebbe essere con la migliore didattica – cose nuove, inaspettate. Al punto che forse il modo di ognuno di noi di intendere l'insegnamento non potrà semplicemente tornare ad essere lo stesso di *prima*.

Il racconto, in questo volume, di tre piccoli esperimenti in cui, durante il lockdown della primavera del 2020, l'insegnamento del design si è forzatamente trasferito in questa nuova dimensione, producendo ottimi risultati, vuol essere allora un'opportunità per riflettere sull'*insegnabilità* del design e su quali *abilità* sia più importante trasmettere ai nostri studenti.

**Nicolò Ceccarelli**, professore associato di Design al Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica (Università di Sassari), guida l'unità di ricerca algherese AnimazioneDesign. Il laboratorio, negli ultimi anni, ha sviluppato ricerche e progetti nel campo dell'exhibit design, del rapporto tra design e artigianato, della comunicazione identitaria e della promozione dello *heritage* materiale e immateriale, e dei modi con cui il design può contribuire a rendere più accessibili i contenuti complessi. Tra questi si segnalano la piattaforma/blog *Neo-local Design* e il progetto *2CO COmmunicating COmplexity*.